

1991 / február

IcoV

Commodore Világ #13

64 • AMIGA • PLUS4



Castle Master



Powermonger



COMMODORE 64

STREET ROD • *California Dreams*
NEUROMANCER • *Electronic Arts/Interplay*
GRAND PRIX CIRCUIT • *Accolade*
IRON LORD • *UbiSoft*
PIRATES • *Microprose*
MYTH • *System 3*
TUSKER • *System 3*
BARDS TALE 3. • *Electronic Arts/Interplay*
DEFENDERS OF THE CROWN • *Mirrorsoft*
OIL IMPERIUM • *US Gold*
ELITE • *Firebird*
FIGHTER BOMBER • *Ocean*
ZAK McKRACKEN • *Lucasfilm*
DRAGON WARS • *Electronic Arts/Interplay*
STEALTH FIGHTER • *Microprose*

PLUS4

TIR NA NOG
ELITE
REVS
ACE4
HEAD OVER HEELS
DRILLER
MERCENARY 1.
MERCENARY 2.
SPY VS SPY 3.
GREMLINS
BARBARIAN 1.
ALIENS
HOLLYWOOD POKER PRO

CoV TOP

AMIGA

OPERATION STEALTH • *Delphine*
INDY 3. ADVENTURE • *Lucasfilm*
STEALTH FIGHTER • *Microprose*
LOST PATROL • *Ocean*
IMMORTAL • *Electronic Arts*
WINGS • *Mirrorsoft*
F-18 INTERCEPTOR • *Ocean*
BEAST 2. • *Psygnosis*
DAMOCLES • *Novagen*
SIM CITY • *Intogrames*
F-29 RETALIATOR • *Ocean*
HERO'S QUEST • *Sierra on Line*
NORTH AND SOUTH • *Intogrames*
FUTURE WARS • *Delphine*
LARRY 3. • *Sierra on Line*

Olaj! Itt látható a választott CoV TOP aranylista a november/december folyamán beküldött szavazatokból állították össze. Természetesen mi is megint másként néz ki mint az előző, ugyanúgy sokan megállapították, hogy bizonyosan lesznek a listák a harmas bontásban. Rendben, akkor most ilyen van. Választ akkor nem "Top 10" és állunk össze, hanem a kedvenceink egy jobbját. Ebből befolyólag a szavazatokból állítottuk egyrészt szavazó helyezésre alakult ki másrészt feloszlások és tízük felhányan kifogásokat, hogy hogyan kerültek fel a listákra olyan "őskori játékok" szavazó játékok, mint az ELITE vagy a NEUROMANCER? A válasz nagyon egyszerű: kért a Tracvazárakat alapján állnak össze és egy játék nem lehet kívül utról jó, hogy új. Egyéből is mint a játékok dicsősegeket akartuk a rangsorolási inkabiti nem vagyunk kíváncsiak, hogy melyik játékokkal játszottok a leggyakrabban, melyek a CoV olvasók kedvencei? Ha a lista nem nyerne meg a feladatot, a megválasztás nagyon egyszerű: küldd el Te is a top listádat és máris hozzájárulsz a lista alakításához!

Tartalom

Intro	1
Info	2
Curse of Ra (C-64)	3
Castle Master (C-64, Amiga)	5
Powermonger (Amiga)	11
Loom (Amiga)	16
TökösMákos	21
Plus4 sarok (Plus4)	24
Adventour	26
Olvasói hirdetések	29
CoVboy Posta	31



Épp ez jutott eszünkbe!...

Nem! késedelemmel udvozoltunk mindenkinek az új évben (vagy most már új évized is van?) Mindenekelőtt szíveinknek mindezen olvasóinknak megköszönni a karácsonyi és újévi jókívánságokat, akik ilyenekkel alászálltak el bennünk! Tovább nem is hátalkodunk mert aki ilyen küldött, az úgyis tudja, hogy mennyire jól esett!

A késedelem okáról a CoV 12-dől mindenki értesülhetett, de ha valaki nem jutott volna hozzá, akkor elmondjuk ismét, hogy a Posta HELÍR új vállaltatta alakult! Al január 1-től és – az előzetes bejelentések ellenére is – ez némi zökkenővel jár! A laplejtés-tesztben Az új cég által kínált feltételek mellett celszerűbbnek látszott, hogy a CdV megjelenését kissé eltoljuk, mert az eddigi gyakorlathoz képest kevesebb rugalmasan alakulnak a dolgok. A részletekkel nem untatunk senkit, a lényeg az, hogy a jövőben egy kicsit rendszeresebben fogunk megjelenni! Ez annyit jelent, hogy az előző számhoz képest kb. egy hónap múlva kerül az újságosokhoz az új CoV (eltekintve természetesen a nyári szünetről). Pontos dátumot inkább nem mondunk, mert ebben az országban már úgyis csak az a biztos, amiől múlt időben lehet beszélni (de ezt is át lehet még szőrszál magyarázni) – legyen elég annyi, hogy kb. minden hónap 14-e körül.

Az 59 Ft-dal valószínűleg már mindenki észlelte. Tudjuk, hogy 1988 vicc volt, de ha valaki nyitott szemmel jár a mi kis világunkban, akkor annak talán nem okozott túl nagy meglepetést a dolog. A halálra (amidőn kellő, úgyis a Postán lesz) talán nem jelent olyan súlyú nagy elvágást a pénztárcákon mindenestül szíveinknek valahogyan kárpótolni tényleg! A részletek-ről a következő oldalon olvashatunk.

Az előfizetők száma minden várakozásunkat felülmúlta, tehát ez uton szíveink megköszönni mindazon olvasóink díszmál, akik erre az évre előfizettek a CdV-ra. Többet hiányoltunk, hogy nem igazoltuk vissza a megrendeléseket. Ennek egyik oka az, hogy az előfizetők feladott pénz elfutási ideje az OTP-nél 4-5 hét (addig "valaki" forgatókönyv használja) másrészt pedig a visszaigazolás az a CoV lesz. Előfizetésekkel természetesen év közben is ellátunk, akár visszamenőleg is.

Az előfizetésekkel kapcsolatban még egy dologról fel kell tölteni szíveink kell kissé kellemetlennek éreznünk ha valaki felhívott, hogy levelekkel osztozna bennünk, mert nem kapja meg a megrendelt CoV-ot és arra gyanakodna, hogy elűntünk a pénzével. (Már elkészítettem a nekik küldendő, hm, "apáskodó" hangvételű formalevelet... – CoVboy) Ezért most őszintén gratulálunk azoknak az "ügyes" versenyzőknek is, akik a pénztárcás kalandjait csak apró hűdőkkel tudták teljesíteni. Például ha pénzt adnánk fel, akkor a "Feladó" továbbá a saját nevünkkel innak de (olvashatunk), mert egyesíti a címzett valószínűleg tudja a saját címet, másrészt ha várunk valamit tőle, akkor az esetleg el tudja olvasni a nevünkkel és a címünkkel. Továbbá innak az illylőszámunkat is, mert például Bajcsy-Zsilinszky út Budapesten 7 db van. Vegül de nem utolsósorban meg ve'ellenul sem küldenek el a címzettnek a pénztárcás igerő szelveny (leggyakrabban a "nyomtatvány"), mert probléma esetén akkor mivel igazolnánk, hogy ezt a pénzt tényleg befizeltük? (Visszaküldtem mindenkinek, de ezt más helyen ne csináljátok, mert nyugodt szívvel le fogják nyelni a pénzeiteket! – CoVboy).

Most egyelőre abbahagyjuk és jó szórakozást kívánunk ehhez a számhoz. De nem menekültök a következő oldalon folytatjuk.

Commodore Világ (újságszerű dolog havonta, Commodore-ságokkal, CoVboy-jal és néha lehetekkel)

Kiadja a COM-WARE Kft.

Felölös kiadó: Rucz Lajos, Kiss László

Felölösen szerkesztő (nem mondom meg!)

Címlepterv és GFX: Müller Mihály (Kis Gettó)

Munkatársak: egy csomóban, akik nem férnek ide.

Gabor, aki letölte a kopernyöket,

és főleg TE, aki megvette a CoV-ot!

Technikai szerkesztő: CoVboy bátyó

Szerkesztőség: az nincs, de nagyszerűen el lehet érni bennünk Spectrum Világ, 1519 Budapest, Pf. 363 címen (itt lehet régebbi CoV-ot és SpV-t is rendelni)

ISSN 0866-0808

Palma Nyomda

Felölös vezető: Vass Sándor vezetőigazgató

Házunk tája

Megigértük ugyan valamikor, hogy nem lesz több "Sírolap", de ezt nem is kimondottan annak szánjuk. Új év lévén inkább szeiettük volna előlük látni az elképzeléseinket a jövőről. Azonkívül idője tisztázni néhány kérdést, amelyeket részletekről már több alkalommal felmerültek (vagy felmerülhetnek). Szóval most folytatjuk azt, amit az előző oldalon abbahagytunk (nem az impiessziómiól van szó.)

A Commodore Világ Commodore gépekre megjelenő játékokkal foglalkozó havilap. (Még vannak ilyen világiongelő megalkapításaink, de egyelőre titokban tartjuk őket.) A játékműfaj ugyan a számítástechnika mostohagyarmekének számít, mindezenesre a Commodore-gépek esetében kétséget kizárólag ez az a lémekör, ahol a közönség legjobban igényli az információit. Aki programozni vágyik vagy hardware újdonságokra kíváncsi, az a magyar nyelven is rendelkezésre álló szakirodalomból illetve egyéb, szakmai vonatkozású lapból csillapíthatja információvágyát.

A CoV számaiban lehetőleg olyan játékok leírását gyűjtjük csokorba, amikhez megítélésünk szerint mindenképpen szükség van leírásra. Ezért szüntettük meg a játékleírásoktól is a CoV 9. számától kezdve, hiszen ezután gyakorlatilag csak ennyi haszna volt, hogy felhívták a figyelmet egyes játékujdonságokra — de gyakorlatilag nem lútot sok hasznos információt tartalmaztak. Egy lövöldözős vagy egy verekedős játékhöz szerintünk nem szükséges a leírás, mert a "lútot" gombot mindenki tudja nyomni egyedül is — egy kalendjátékkal, egy szimulátor vagy egy stratégiai pedig felesleges ismertetni, mert ahhoz nem feltétlenül a keletőtörténelre, hanem a közéletre vagy gyakorlati tippekre volna szükség a játékosoknak. A játékujdonságok tesztelését nálunk jóval látványosabb formában elvégzik helyettünk az 576 Kbyte és a Computer Mania c. lapok, így mi inkább kevésbé mutatók kivételben magára a játékokra specializálódtunk. (Nagy azavek!... — CoVboy) Nem feltétlenül a vadonatúj játékokról adunk leírást, hiszen egy "régit" játékkal is nagyszerűen el lehet szórakozni. Természetesen a ludomány noha nálunk is megáll — ősme nagyszerű alkalmakra találjuk ki a "lúppholmaz" jelzőt és a jellegzetes "a továbbiakban a kedves játékosra bízuk" sablonszöveget.

Nem túl hálás feladat egyszerre három géptípus tulajdonosait ellátni információval, hiszen a tartalmi összeállításai mindenki szubjektív szempontból szemlél. Az Amigas szerinti sokkal kevesebb 64-es oldal is elegendő lenne, a PLUS-t-esek pedig nem sokat tudnak kezdeni az Amigas-leírásokkal. A mostani számunkhoz képest vétele után valószínűleg a 64-esek fogtak lútot alkalmat megismerni a lútot között, hiszen a lap első részében mindössze két játékkal foglalkoztunk erre a gépre. Leliet, hogy a CASTLE MASTER-t le lehetett volna tenni 4 oldalban is, de részünkől utaltuk a "menny jobbra vedd fel ledd le-jaj, de ügyes vagy!"-típusú leírásokkal. Mivel a CoV nemcsak leírás részletekből áll, ilyen esetekben igyekszünk a TokosMakos és az Adventour részletek úgy súlyozni, hogy a 64-es olvasók se érezzék úgy, hogy az ablakon dobta ki a pénzük.

Már a kezdél kezdetén is azon az állásponton voltunk, hogy nagyon szívesen leközölünk olyan leírásokat is, amelyek valamelyik olvasónk küldött el nekünk. Hol'istennek a beküldött anyagok egy idő múltán olyan mennyiséget értek el, hogy szükse-

gesnek látszott a TokosMakos-rolval lelelehozosa. Mivel egy idő múltán az erre szánt hely sem lett elegendő, így a kategóriák alapján tovább osztottuk a beküldött anyagokat: es az adventour- illetve RPG-játékokat a továbbiakban az Adventour-továbbban szerepelnek. Az Elsősegély szinten a TokosMakosból nőtte ki magál ebben szerepelnek az általuk beküldött pokérok, chenlek, apró trükkök és egyebek. Ez ugyan eddig meg csak egy alkalommal volt, de mindg megvárjuk azt, hogy elegendő mennyiségű összegyűljön belőlük (a következő CoV-ban valószínűleg megint lesz). Hala nektek, megengedheltük azt a luxust, hogy válogassunk a beküldött anyagok között, de azent ottól lúggelentlen igyekszünk azon letetni, hogy mmel előbb megjelenhessen mindagyk.

Az 59.— Ft-ról már volt szó az Intóban. Ugyan az áremelés pillanat még nem volt indokolt, de sajnos a postai szerződés szerinti az év közben történő áremelés körülbelül 100-150 ezer tones forintba kerül, amit a 1. emelgető lesz szíves beletenni a kasszájukba. Ez a körülményekkel ügyelembe veve (különös tekintettel az infláció jelentős és a kormány 1% által az idei évre jóslott mértékére), ez egy tok 10 ollet. Hurrá! Milyen oromteli is így tervezni a jövőt! (?) Így tehát inkább lúxtuk az aial az év elején. Hat forint remelhetőleg nem jelent senkinek anyagr csődöt! Mindenre — a bevált szokásaitól eltérően — azon a véleményen vagyunk, hogy az áremelés miatt valamivel illik azent kárpótolni is a vásárlóinkat. Ezért a következő számunk már nem 32, hanem 40 oldalon fog megjelenni. A +8 oldal elsősorban tartalmi bővítésre szánjuk, tehát több hely jut a játékleírásokra és az általuk beküldött anyagok közlésére. (Akkor sem vagyok hajlandó nagyobb betűkkel szedni! Ezek az apró azöszmőszők máit úgy a szívmeghez nőttek... — CoVboy) Perszo nem kizárt az sem, hogy a jövőben néhány oldalról egy-egy reklámmal telített oldal fog rálok mosolyogni. Ez mondjuk nem kimondottan növeli az információ mennyiségét, de mindenképpen szüksegűt lesz rá egyesest nem akarunk idén még egyszer orat emelni (hacsak a körülmények nem kényszerítenek rá), maaszal kényeradó gazdánk, a CoV Ware nyereséget var lóllunk.

Ha már reklámmal tartunk, akkor szerelnénk remel letlívni a figyelmeket arra a tényre, hogy a CoV-ban hirdelő olvasók és vállalkozások viselt dolgával kapcsolatban nem vagyunk hajlandók es nem is logunk lelelősséget vállalni! Ha valamelyik olvasól hirdetésben szereplő ficko lonyofi a lemezedet vagy a WAREZ CASTLE hibás lemezt küld nekod jeseleg semmit, akkor ne a CoV-ra szord a dorgedelmeidet! haem arra, aki küldte velod, rendben? A WAREZ CASTLE egyetikeit nem hirdel lobbol nálunk.

Körülbelül ezek az elképzeléseink a jelenre és a jövőre vonatkozóan, amelyek — ha modunkban áll természetesen szívesen lelelőlnélhatunk a javaslatoktól alapján. A mi érdekünk is az, hogy mmel jobb legyen a CoV, aient ha inkább veszték meg, ekkor példoul elképzeléseid lehet az a házamban polda nélkül álló esel, hogy csökkentsük az aial... es en is küldhetek a Penzügyminiszeriumba egy fuget mulelo tehenet! — CoVboy)

Egyébként kősz, hogy elolvastad ezt az oldalt

Előfizetéseket 1991-re év közben is elfogadunk!

Az előfizetés módja nagyon egyszerű: adt fel postán annyiszor 60.— Ft-ot, ahány CoV-ot meg akarsz rendelni. A közörső szívesen olvashatja nevet, címet és irányítószámot a hátlapon lévő "Közlemény" rovatba pedig a megrendelni kívánt CoV-ok sorszámát (rd. bsz). A jobb és bal oldalon lévő "Címzet" rovatba a következő kerüljön: COM-WARE Kft. 1117 Budapest Innyi J. u. 30. által OTP-től. MIB 218-96426/41853-7. Nem csót egész évre lehet előfizetni, megrendelheted akár a CoV 14-től 17-ig terjedő számokat is. (Ez csak az, 1991-ben megjelenő számokba vonatkozik, a CoV 2-12. számait továbbra is a Spectrum Világ OTP-címén rendelhetitek meg, vagy utánvétel, ami kétszer olyan drága a postai díjszabások miatt.)

Gondold meg: csak 1 Ft-tal drágább, mint az újságosnál és házhoz viszik! (Ha el nem lopják közben...)

Curse of Ra

Manapság már egyetlen sikeres játéktitell sem muladhat meg anélkül, hogy hamarosan el ne lopja valaki. Ezt látszik bizonyítani egy bizonyos Nels Anderson nevű fickó esete is, úgy 1987 körül az az ötlete támadt, hogy az EGA-fártyás IBM-ek grafikai lehetőségeinek bemutatására állítsa számítógépe a MAH JONGG nevű ősi, kínai társasjátékot. Talán nem is segíthette, hogy milyen nagyszerű tippol adott az új ötletekre ahhoz a játékgyártóknak, nemcsak a potenciális játékvásárlók gépeire (64, Amiga) is megjelentek a játék klónjai (SHANGHAI, TURN IT, VU LUNG, stb.) Ezeknek a sorba tartozik a Cyberstyle előbbiekben ismertetése kerülő CURSE OF RA c. játék is.



...Hát ez nem Ra! Ez Horusz (abból is rögtön kettő)...

A játék eredetileg két lemezoldalon volt, de mai látnunk belőle egyoldalas illetve egyfile-os (vagyis kézzelírás) változatot is. Csak a kéoldalas verzió teljes, azaz csak azon van rajta az arcade és a logikai játék összes pályája — a többi egy kisbe megcsontítottát jótél lelkek.

A játék alapötlete egyébként rendkívül egyszerű, azonos dominókat kell páron tesztelnünk a táblától. Ez a szimpla feladat a RA-ban az elődökhöz képest számos ötletes újtással gazdagított és a játékhöz most nem a kínai, hanem az egyiptomi mitológiából merítették a történet.

A bejelentkező menüből a LOGIC GAME MENU választásával indíthatjuk a logikai játékokat, az ARCADE GAME MENU-val ugyanazt, néhány arcade effektussal színesítve, a USER GAME MENU-t saját pályákat szerkeszthetünk a BACKGROUND ON/OFF-tal pedig be/kikapcsolhatjuk a háttérképet. A háttérkép egyébként a 17 évesen elhunyt Tutankhamon lácait (Őt is megölték a guta a TOTAL ECLIPSE-től? — CoVboy) és feleségét ábrázoló falról feldolgozása — ez ugyan valóban nagyon szép, de ha az ember lenyűgözött játszani akart a játékkal, akkor csak a személt logja zavartat (szóval jobb kikapcsolni).

LOGIC GAME

A START THE GAME választásával indul a játék. A pályák a lemez második oldalán vannak (ha rossz oldalt leszünk be, akkor csak egyetlen dominó fog megjelenni, aminek elég nehéz lesz párt találni). Minden egyes pályához egy jelszó is tartozik (játék közben a bal alsó sarokban látható), tehát ha a PASSWORD-ről ezt megadjuk, akkor lehetőség van egy adott pályáról indítani a játékot. (Ez egyébként nem sok szükségünk lesz, mert az országban trainees verzió letölti el a 'SPACE' vagy a '1' billentyű megnyomására a következő szintig a következő pályára lépünk). A CURRENT LEVEL jelzi hogy hanyadik pályáról kezdődik a játék, a TO MAIN MENU-val visszaléphetünk a főmenübe. A játékból ebbe a menübe a '1' billentyű megnyomásával léphetünk vissza.

A pályákon egy skatibeuszobogatót fogunk irányítani (Hát ez szerep. Gurigáznál is fogunk? — CoVboy), ami kezdetben egy ankh-jellel ekészített dominóon üldögél. Ez a dominó a hajónak, amivel ide-oda utazgatunk ('tűz' gomb+valamelyik irány) a pályán. A dominókat ugyanígy csak úgy tudjuk levenni, ha a skatibeusszal álmészünk rajuk és a 'tűz' gombbal kijelöljük őket (pontosabban csak az elsőit kell kijelölni). A kijelölt dominók eltűnnek, ha ugyanabban a sorban vagy oszlopban vannak (vagyis függőleges vagy vízszintes oldalak ugyanabba a sorba esnek). Természetesen az a feltétel csak kevés párral

teljesül kezdéskor, tehát szükség van a dominók mozgataira is. A legtöbbjükkel ugyanúgy utazgatunk, mint a hajóval (ha utközben elfelejtettük volna, milyen dominón utazunk, 'SHIFT' fel bökünk a hajónál a bogat alól, de néhány nem nagyon akar megmozdulni). Ez utóbbiaknak tehát valamelyik párról kell mozgatnunk. A feladat tehát minden pályán a következő: a két dominókat olyan pozícióba kell mozgatni, hogy egy párujukat leszedhessük őket. Az utolsó pár leszedése után vissza kell mászunk a hajóra és jöhet a következő pálya.

Patsze ez így elég egyszerű lenne, tehát a szétzók egy kicsit megbonyolítottak a 1. játékos elejét a szűke dominókkal. Ezek néha kellemes kitérőt jelentenek és a magasabb pályákon mai egyre nehezebb feladatok elé állítanak bennünket. Természetesen ezeket nem lehet mozgatni, mintájuk szerint az alábbi huncutságokkal művelik.

Egyszerű ezek 'talak', amelyeket a hajó és a két dominó mozgását akadályoznak. Egyes pályákon vannak mozgó talak is, amelyek rögtön kezdéskor 'becsúsznak' a hajó elé, tehát lehetetlennek teszik a mozgást vele. A mozgó talakon egy nyíl jelöli, hogy milyen irányban lognak kezdés után megindulni.

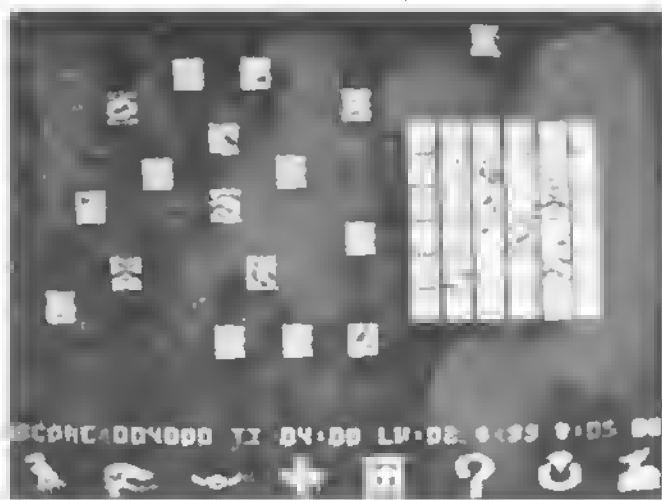
Hullámos: ez 'jeg', amelyen a bogat csúszik. Ha valamilyen irányból lépünk egy ilyenre, akkor mindaddig csúszunk rajtuk, amíg egy olyan dominóhoz (vagy üres terhez) nem érkeztünk, ami mai nem jég. Ez elég kellemetlen dolog tud lenni az arcade-játékokban, ahol esetleg a végén lepotyanunk róla.

Márványmintás: Ezekre a dominókra csak egyszer lehet lépni — miután lemasztunk rajuk, azonnal eltűnnek. Ez még nem is volna olyan nagy baj, de a szűke dominókból ezeket le kell szedni (azaz 'lelaponni') a pálya teljesítéséhez.

Lyukas: ezek 'ugródeszkák', amelyeket lépve, a bogat egy két dominóval arabb ugrik. Ráadásul nem is engednek vissza mászni.

A szűke dominók miatt a bonyolultabb pályákon mai nem azt előtte megvárni a stratégiát. Egyes pályák problémái csak egyetlen módszerrel oldhatóak meg és nem túl elég sokat kell majd ide-oda utazgatnunk.

✓ De szép totó! Vajon mi lehet rajta?



ARCADE GAME:

A pályák a lemez első oldalán. A menüpontokat talán nem kell részletezni. A feladat gyakorlatilag itt is ugyanaz, mint a LOGIC GAME-ben, csak egy csomó arcade-effektusokkal nehezítve teszi a játékot. (Feltéve, ha jó szokásunk szólni nem kapcsoltuk be a játék elején az összes tiamet. Ellenkező esetben felesleges ezzel a rosszal játszani.)

Elsősorban itt 'meghalhatunk', ha a skatibeusszal lemasztunk egy dominót a semmibe, egy életünk elvesz (LOGIC-ban nem engedett le róla). Ugyanez történik akkor is, ha a következő kijelölt dominótól nem mászunk le. A másodikra büntül is szepen eltűnünk alótunk és zúty! Tehát újabb nehezesség hogy a dominókat úgy kell tesztelni, hogy a tudjunk monokulni rajuk egy szomszédosra (az utolsó párral lehetőleg a hajóra). Tevékenységünket a program most mai pontozza is. 100 pont/db az arályam a dominópaiknál, 20 pont/db a letapo sandó szűkeknél.

A SCORE-t növelhetjük a szint végén kapott bonus pontokkal is, de ehhez elsősorban az szükséges, hogy a pályát a megadott időlimit alatt teljesítsük. Ez pályánként változik, az alsó sorban a T1 mutatja a kiürös pályák limitjét, a mellette lévő LV pedig a pálya számát jelöli. Egy pályához elméletileg 5 életet kapunk, amelyet az alsó sorban lévő ankh-jel mellett látnunk



/ . Nahát! Pedig csak a 'SPACE'-t nyomkodtam...

Időről-időre egy panzdarab raput át a képernyőn, amelyet megkaparintva egy teljes dollárral növekszik a készpénzünk. A pénztárcánk állagát a \$ jel mellett láthatjuk.

Megszerzett dollárainkat a shopban költöljük el, ahová a 'SPACE' megnyomásával lephetünk be (az eredeti játékban csak a pályák teljesítése után lehetett vásárolni) itt különböző "varázslatokat" vásárolhatunk megunknak, amellyel a következő pályán megkönnyíthatjuk a feladatot (miután kileptünk innen, a következő pálya töltődik be), de itt van lehetőség a játéklás kimentésére is (ennek az eredeti, gyári példánynál még van is valami értelme). A varázslatokat a sorszámaiknak megfelelő számbillentyűvel vásárolhatjuk meg (már amennyiben van elég pénzünk). Egyszerre nyolc varázslat lehet nálunk (egyből akár több is), az ezeket szimbolizáló ábrák a képernyő alsó részén láthatók. Az újonnan vásárolt varázslat a következő szabad helyre kerül és játék közben a sorszámaiknak megfelelő számbillentyűvel lehet bevetni (tehát, ha van mondjuk 4 varázslatunk, akkor a '3' billentyű megnyomása balról a harmadik ábránkat megfelelő fog aktiválni). Egyes varázslatok csak bizonyos ideig hatnak - az ilyeneknél a képernyő jobb alsó részén lévő stopper jelzi, hogy még meddig aktívak. A következő cuccokat vásárolhatjuk:

Solyom: Ára 2 dollár. Használata után a pályán 30 másodpercig bárkora tudunk "repulni", azaz a bogar nem pottyán le az üres helyeken.

Kigyó: Ára 2 dollár. A kigyó csunya állal, sziszeg, ide-oda csúszkál és neha vedlik. Hirtelen ennyi jutott eszünkbe róla, az sajnos nem, hogy mit lehet csinálni az alatt a 10 perc alatt, amíg aktív.

Karikagyűrű: Ára 4 dollár. Használata után át lehet változtatni valamelyik domino miniatúrát a megadott. Először azt kell kijelölni, hogy milyenre váltson át, azután pedig azt, hogy melyik mintázatú dominókat. Természetesen az **összeset** a logika változtatni jha csak egyet valiana át, nem lehetne pár találni neki). Szerencsére ezt a szürke dominókkal is el lehet játszani (például nem rossz ötlet az összes jegel lecserélni ankhra azaz hajóra).

Kereszt: Ára 3 dollár. Használata után 20 másodpercig az egymáshoz képest állóan elhelyezkedő dominókat is lehet szedni.

Homokóra: Ára 3 dollár. Megállítja a teljesítésre adott időt (tehát 60 másodpercig).

Pásztorbál: Ára 6 dollár. Az eredeti példányban csak a szintet teljesítése után juthattunk a shopba. A pásztorbál használata val ugyanez történik, azaz a program teljesítésnek vessz a pályát. A lehört változatban nincs nálunk értelme.

Ékköves gyűrű: Ára 5 dollár. A használatakor annyit tudunk, hogy a következő dominókat levetelünk aktiv - a továbbiak kb annyira világosak, mint a kigyónál.

Kutya: Ára 1 dollár. Használatával újíthatjuk az aktuális pályát.

Skerabousz: Ára 7 dollár. Ez nem varázslat, egy plusz életet vásárolunk vele.

Egyszerre mindig csak egy varázslat lehet aktív, az új bevetéséhez meg kell várnunk, míg az utolsó hatása megszűnik.

USER GAME

A főmenü ezen opciót választva tudunk új saját pályákat szerkeszteni (vagy átszerkeszteni). A START USER GAME opcióval tudunk egy általunk definiált pályát lejátszani. Imáramennyiben a főmenüben találjuk a CURRENT LEVEL-té állíthatjuk be a pálya számát. A szerkesztési az EDIT LEVEL opcióval lehet elkezdeni. A belülrőlentyűkkel illetve a számbillentyűkkel 1-5-ig tudjuk a lehetséges kék és szürke dominókat megfelelő ábrákkal a képernyőn cseréltetni. 'SPACE'-re üres lesz a keret. A dominókat lú gombbal tesszük le a keret aktuális helyére, lenyomva tartott lú gombbal rajzolni is tudunk vele (kék dominó: le lehet tenni a RETURN-nél is - ilyenkor "beugrálódik" történik mert szürke színű domino lesz belőle). Saját pálya szerkesztésénél ne felepsünk el legalább egy ankh-jellel ('A' billentyű) is legyen, hogy legyen hajó is. Ez lesz az aktuális kezdőpozíció, de ha nem lettünk ilyen a pályára, akkor a bal felső sarok a default jha ott éppen minden semmilyen domino akkor a leendő játékosnak kisse nehez dolga lesz. Az elkészült pályát F3-mal tudjuk kimenteni, már kész pályát pedig F1-gyel tölthetünk be átszerkeszteshez.

Hát ennyi ekkor a Napisten Általról. A joystick-gyilkosok ugyan nem nagyon logják élvezni mindenestül érdemes megnevezniük, mert egy nagyon jól prezentált játék. A grafika ugyan a játékkategóriából adódóan nem túl látványos, de azért kellemes. Az intro zeneje sem rossz, de a játék alatt szóló zene igazán nagyszerűen sikerült. Ha a tréninget kitaláljuk belőle, akkor elég jól el lehet szórakozni a RA-val. Kikapcsolodasképpen jó tesz a sok lovoldozás és vetekedős játékok között egy cseppnyi felüdülés az ugyanak (Vagy stilszerűbben: RAMszosz - CoVboy).

Bonus! Bonus! Bonus! Bonus! Bonus! Bonus! Bonus!

Az az év első díjazottjai megkapják a következő néhány megjegyzést arról, hogy az előfizetőink között kisorsoltunk 10 bonust a mesés/mágikus/bb CoV Etkönyvből. Mivel megküldött bennünket és legutóbb közzétettünk annyian lizettelek elő a CoV-ra, mint ahogy várunk, úgy döntöttük, hogy a bonust ml is a duplájára emeljük. A következő előfizetőink tehát ingyen kapják a CoV Etkönyvet:

Adám János, Monorierdő
Bán Viktor, Budapest
Branyilészky Gábor, Budapest
Caonka Gábor, Veszprém
Gajdos János, Pécs
Horváth József, Budapest
Kertész Zsolt, Csömör

Kovács Árpád, Békéscsaba
Kovács Sándor, Békéscsaba
Labadi Zoltán, Nagyménfőcse
Marion János, Budapest
Nagy Ferenc, Budapest
Orbán Zoltán, Dérecské
Piller David, Budapest

Szabó Balázs, Kaposvár
Szula István, Budapest
Takács Imre, Kézvécse
Tóth János, Kőszeg
Tóth Sándor, Debrecen
Varga Tamás, Nyíregyháza

és természetesen a 11. és első előfizetőnk is, aki nem más, mint Király Péter, Szeged-személyesről.

Castle Master

A szokványos/sablonos/unalmas (megfelelő oláhüzendő/be-
karikázandó/stb.) bevezető helyett most álljon itt egy fejezet a
Jelenések Könyvéből: "... és midőn a tizenharmadik napon az
Úr veretes sörnyitőjét kereső és midőn seholsem találja, igen
hátkis hangulatba kerül vala. Lepillant a népfő és számos
csúf, avilági hívság (ROBOCOP, MIDNIGHT RESISTANCE, SLY
SPY, stb.) álvozelebe merülve látja őket. Ettől még nagyobb
máregbo gurula és megiermette az Incentive-et, majd az föld
re bocsátá általa az DRILLER-t. Ezen az nagy sokaság igen
elcsodálkozta. Ezután az földre bocsátá az DARK SIDE-et,
melytől az sokaság orra lekonyula és nagy számú rút kinyitit
kizárta tősen. Mivel már egészen belejött vala az dologba
— úbaratván még saját magát is —, lobocsátá az földre az
TOTAL ECLIPSE-et. Az nagy sokaságnak az már igen-igen sok
vala és eg felő emelvén az kezét kérdezt: "Figyei, bácel, nem
hagynád már ebbe?" Kedves vala az Umak az Ő szolgálának
hangja és meghallgatá őket: beolvasztá az Incentive-et az
Domark-ba. Aztán persze folytató, ariol abbahagyá és lobocsá-
tá az földre — + 1 ráadásként — az CASTLE MASTER-t is. Ere
az sokaságnak már végképp tola vala és számos köztételt lá-
nak az napkelet bölcseinek (sic!), hogy most már Kala vala
és egyébként is mikor lesz már leírás róla? Enlített szeméyek
pusztába vonulának az nap kívánsága elől és ott elmákedé-
nak az kusza világ ügyes-bajos dolgain. Midőn ráddöbbenék,
hogy az pusztában nem felének egyáltalán konnektort sem, visz-
szutómekek óvárk közé és llyelón kinyitlatkozást lősznek: "Drága teieim! Jó hirt hozunk! Megezületett! Megezületett...!"
hozziavók azt is? — a jó életet! Midőn az sokaság köréjük sereglo, abbahagyák az kurzlv szedést és oképp folytatók...



△ Hát hiába: a rácsra túl más a világ!

Korottörténetnek annyi, hogy egy unakozó sárkány elrabolja a testvérünket, akit meg kell találnunk az Örökkévalóság Kastélyában. A
kastély tola van a sárkányt szolgáló szellemekkel (1 tola=20 db), akiket előbb ki kell nylnunk ahhoz, hogy magat a sárkányt is
átadhassuk a kastély névadójának. Néhány (10 db) zárt ajtó is találunk, amelyeket a hozzájuk tartozó kulccsal nyithatunk ki, de ezek
természetesen ol vannak rejtve). A játék elején ki kell választanunk, hogy milyen nyelven akarjuk a játék üzenetét olvasgatni,
valamint hogy harceget vagy harcognót akarunk-e látni (Hormonzavarosok hátrányban... — CoVboy). Nem mindegy melyikkel
vagyunk, mert a harcognóknak néhány plusz nehézsége is lesz a feladatban. A képernyő első részén a súlyzó mutatója aróntletünköt (a
kaját felvételével és két varázsszerrel növelhető, max. 6 súlyig — egyébként folyamatosan csökken, főleg okkor, ha megesobb
holról pottyannunk lő; alatta látható, hogy hány zárt ajtó kulccsal gyűjtöttük ideig össze; a zöld folyadékban mészáló karika mutatja,
hogy milyen erős a kastélyban a szellemek hatalma (gyakorlatilag időlmitól jelent, hogy ne bamészkojon tétlenül a t. játékos), végül
a jobb első sarokban látható az üzenetsor, ahol az aktuális helyszín neve látható, illetve tárgy felvétele esetén a tárgy neve (ha a
lépcsőházban járunk, akkor szerzett testvérünk itt élénkei nekünk a Bealies "Help!" c számának utolsó sorát) } Jöhetnek a
vezetőbíllentyűk.

A mozgás a 'Z'/'X'/'/'=' bíllentyűkkel lehetséges ('U'-vel 180°-ot fordíthatunk), a nézőpontot a 'P'/'L' bíllentyűkkel elithatjuk felő
(/'F'-re visszaáll egyenesbe). A lépés nagyságát a 'W' (WALK, azaz sétá) és 'R' (RUN, azaz run) állíthatjuk, a legkisebb lépést a 'C'
(CRAWL, azaz mászás négykézlában) ordmányoz — ez utóbbi választása után tudunk bamészni olyan helyekre, ahova álva nem
lehetne. 'SHIFT'-tel lőhetünk a célkioszt által mutatott helyre, a 'SPACE' megnyomása után a mozgatóbíllentyűkkel a célkiosztól
rányíthatjuk a megadott helyre (a '+'-szel ki is kepcsolhatjuk). Az 'A' bíllentyű az akció-bíllentyű, ezzel lehet azokat a tárgyakat
felvenni, használni, "működtetni", lollatokat alolvasni, amire a kurzor mutat. Az 'I' bíllentyűre megjelenik az input/output-menü, ahol
a kíválasztott adathordozóra lőhetünk/menthetünk játékállást, valamint itt látható az is, hogy hány kulcsot gyűjtöttünk össze idáig
(KEYS COLLECTED), hány szellemet nyitunk ki (SPIRITS DESTROYED), milyen az aróntletünk (MIGHTY/STRONG/HERCULEAN) és
hány pontunk van (a játék végére 5.000.000 körül lesz). Hát úgy hirtelen annyit tudtunk othadani nyitnak. Most akkor a leendőkkal
is foglalkozunk egy caóppet (ugyis az az érdekes):

▽ "Ki itt belépez, hogyj tet minden remánnyalt!"



Wilderness

Induláskor a vadonban (Wilderness) vagyunk és vigyázó tekt-
telünköl egy hatalmas kastély képe tolr ba. Rendkívül hívoga-
tónak tűnik, de ez azért még nem akadályoz meg bannunkot
ebben, hogy torepszomlól tartunk a környéken. A kastélyt kör-
bejárva először egy sziklára lőünk, amely valószínűleg habszl-
vacsból készülőhet: ha a bátor kalandor nekiballag, akkor lől-
recsúszik és egy lyuk tűnik fel alatta. Ez később majd usoful
lass, de most még ne foglalkozzunk vele, hanem folytassuk a
leltedező körutat. Kolumbusz Amerikát talált — nekünk csak
egy házika jut, amely az lsmertelen Várásló tulajdonát képozi

(Wizard's Huf). Természetesen zárva von, szóval a koszeruzás
elmarad. A falán viszont találunk egy láblát, amelyen mindenki
őszinte rómúlóla a következő versike olvasható (vagy valami
hesonló):

"Egy pontos lővés a jó lovagnak,
Manapság már meg sem kottyan,
Es attól a felvonóhid,
Nagy hirtelen földre pottyán."

Ez a használati utasítás a várba való bejutáshoz, bar aki már
játszott Incentive-játékkal, az valószínűleg rágtón úgy kezdte
az egész dolgot, hogy vorsikét olvasgatása nélkül is belodur-
rantott agyol a felvonóhid mellett lővó tömbbe. Miro az szepen
ki is nyílt... Természetesen a megfontolt játékos nem áll a lőzu-
hanó híd alá (mert az úgy tojbekölíntja, hogy ott is marad),
azorikvül nem szedoleg bele a várakba sem (mert a GLUG-
GLUG-GLUG lollrat meg lonetikusán sem omlókozott a CON-
GRATULATIONS-ra).

Courtyard

A várudvaron egy csomó épütel található, de a legaszembeszó-
lőbb mindenképpen a tér közepén emelkedő zászlórod. A
tolejon — tolesen meglepő módon — egy zászló lobog busz-
kén. Ebből természetesen szintén belolovunk egyet. A villogás
azonnal arra figyelmeztet bannunkot, hogy valamilyen szellem
(donovér) került elő az avilág sötét bugyraiból (ott lobog a
zászló felett), szóval az is kap egy lővést a nyakába. Az elsővel
meg is volnánk.

Az udvar túloldalán egy kút várja, hogy az ido látogatók szom-
jukat olták belőle. Oltogatni most nem tegünk, ellenben az 'A'
bíllentyű buzgó nyomogatására hozzánk kerül az első kulcs,
ami a varázsló kunyhójának (Wizard's Huf) ajtaját nyitja. A kul-
nyílására lépve lepottyannánk az egyik pincébe (Cavium), de ez
egyelőre még nem kíváncsú (nem tudnánk kútni botóló),
tohat a kulcs felvételénél vigyázunk.

Smithy

A kovácsműhely ajtaja a várfal felől nyílik. A berendezés valóban megkapó, különösen az északi falnál lévő polc, mert ezen egy adag keje hovel. Valamelyik huncut llicő ragógumi helyett egy kincset lagasztott a polc másik oldalára: átkezes után tehát guggoljunk le ('C') és mosszunk be a polc alá, mert a kincsnek a mi talosyunkban a helye ('A').

Lobby

Ide belépve rögtön villegás lagad bennünk, ergo valahol egy szellem kőricál errelele (az asztal mellett éli). Miután ennek a lendje és módja szeint lelttük, olvashatjuk a déli falon lévő versikét. Ez most szerencsére csak két sor és még az sam rimel (szóval megmenekültök egy újabb szabadfordítástól):

*"Amikor nem érzed a betegségét,
Gondolj a lötyökönny klicsre"*

Miután mindenki egy jó nagyot gondolt rá, leteheti a kérdést, hogy "Na és ha már gondoltam?" Aztén megnézheti mi van az asztalon, egy kulcs heverészik rajta, ami boldogan velünk jön a várlátogatásra. Ez a lépcsőházból (Stairwell) errelele nyíló ajtó kulcsa, szóval nem kell különösebben masszira vinnünk ahhoz, hogy használni tudjuk: a kelet felé lévő zárt ajtó berátságtalanul azt mondogelja nekünk, hogy jobb lass, ha békén hagyjuk, mert ő most LOCKED... volt, amíg ki nem nyitottuk a kulccsal

Kitchen

Itt mindenekelelt egy újabb szellemmel fogunk etbánni, ami (aki?) az asztal alatt heverészik. Utána lakmározhalunk: az asztalon két szomelyre teiltettek. A keleti falon lévő kandallóban vidáman lotyog egy boglács, ami ugyan nem tartalmaz ehető dolgot, viszont nagyon dekoratív. Anyira, hogy később itt majd egy átjáró is nyílik...

A nagyterem vezető folyosó (Passage) berendezése két leheli: "velamiből" áll. A felvétel próbálkozás egy vidám "AAARGGGGHHHHH!" kiáltást csál főlősünk szájára, amiből aita lehet következtetni, hogy azok a lákyák akarnak lenni. A lákyát pedig jobb ne lagdosni a világító oldalon, mert az kissé meleg

▼ A nagyterem kihaltak tűnik



Great Hall

A nagyterem a középkori kastélyok legvidámabb helyszínel közé tartozott, itt beszéltek meg a bátor lovagok két lece bor között, hogy hol köllinják legközelebb lejbo egymást valamilyen súlyos buzogénnyel. Ez most hozzávelelőlegesen ütös — ottelintve a puht előtt álló szellemről, amelyet nem teletünk el most mái véglog átkuldeni a másvilágba. A terem keleti falát egy hatalmas kandalló uralja. Ide húzódnak be a hosszú láli esteken a lészős típusú lovagok, hogy két vérfagyasztó viadel szünötében karasztrejtvényfejtéssel vagy meleg alsónemük kötégetésével üssék agyon az időt. Az egyikük vetésszínűleg gondolt az utókorra és nagyszerű állatpapasztalatt az alábbi igencsak rejtélyes kétsorosban öröklítte meg a kandalló belső részének falán:

*"A teljes erő ügyessé lészén,
Melyet mindenki végigviszart"*

Miután megállapítottuk, hogy jobb lett volna, ha a t. szorzó elől elodugják az írószközöket, odamehelünk a terem déli fala előtt húzódo puthoz, amelynek a bal oldalán újabb adag étel várja, hogy elnyoljuk. Ezután folytathatjuk az utat a fürdőház (Hot Baths) felé vezető folyosón

Hot Bath

Bizonyára senki sem lep meg, hogy a fürdőben is egy szellem lagad bennünket a közepén lebegő denevél képében. Miután lelttük, sétáljunk oda a medence szeien emelkéd bodához. Egy hatalmas kapcsoló van rajta, amelyel teungedholjuk a medencében lévő vizet. Elölünk a medencébe vezető lépcső (Ez mái lsmelés volt a DRILLER-ből) A medence túlsófalán lévő ajtón keresztül tudunk majd lejutni a Cavern 4-be. A terem túlsófalán lévő ajtón viszont most visszamegyünk a váldverre

Wizard's Hut

A varázsló kunyhójának kulcsát mái megtaláltuk a kut kavejen kimehetünk a várból és rövid nyitegatási procedúra után bokukenkthattunk. Az asztalon itt is egy adag elemel találunk emelynek elfogyasztása után észzeveholjuk, hogy az asztalfőn álló szék és az asztal között pont annyi hely van, amelyen eferünk. Masszunk fel tehát a székre és onnan az asztalra, majd loidulunk meg. Nicsak, nicsak! Kis huncut Incantive-varázsló! Eldugott valamit a szék tömlélajala! Miután levtettük kidolul róla, hogy az istállóba (Stables) vezető ajtó kulcsa. A többi helyszínen a lalaj mindenütt egyszínű. Itt viszont van rajta egy lészesszín láglaap. A szőnyeg telmeszelosen lógtón feltekette az érdeklődésünket, de hiába nyomkodtuk az 'A' billentyűt, nem történt semmi. Később aita sikerült rájónnunk, hogy elég nehéz úgy elhúzni egy szőnyeget, hogy közben rajta állunk... Tehát a szőnyeget el lehet húzni, de csak ekkor, ha legelőbb két lépésnyire vagyunk tőle. Egy lejárt lártul felatta, amelyen lejutunk a kazamatákba

Cavern 1

Természetesen itt is egy szellem lagad bennünket, ami most kvélelesen a levegőben lóg (csak az alja látszik a lepottyanas után). Egyébként az összes többi pincében itt lesz a szellem. Miután lelttük vagyuk fel a falnál lévő két butykost. Ez egy "újraélesztő gyógyszer" (A Potion for Revivification), ami visszaélttje az előnket aita a maximumra, amit az eddig elfogyasztott kajakból sikerült összegyűjtönnünk. A kijárat a kazamaták: összekötő folyosóra a lépcső mögött van. A lépcső csak egyilényű, a másik oldalról mái nem tudunk visszajönni, szóval még maradjunk egy percel a jobb oldali sarokban (az ajtóval szembeoldulva) van valami kis érdekesség e számunkra. Némr programhibából kifolyólag nem minden helyről látszik és egyébként is nagyon kicsi — de azért ott van! A King's Solar kulcsa.

Stairwell

Az előbbi helyszínről a vezető ajtón keresztül a pinceket összekötő folyosóra jutunk. A kijárat a lépcsőházból nyílik (ld. lalaj kép), emelynek a földszinti részén egy bozart ajtó lagadna — viszont órámmal konstaláljuk, hogy a Lobby felé vezető kijáratot az lment mái alóleleltőan szeleszte tartuk. Egyébként a kazamatákban elsőre kissé szokallan lesz, hogy ott, ahol a lépcsőház felé kellene befoidulnunk először nem lóljuk a loidulót, mert az ajtón áthaladva lal nagyot lepünk (újabb huncutság a jálát irótlól) — tehát előbb mag kell foidulnunk, hogy befoidulhassunk. Így leirva elmésen hangzik, de így van. (A további pincékből is a lépcsőház felé kell kijutnunk. Az alábbiakban ezt mái nem llogoljuk fel, mert a lalképpel mindenki könnyen visszalalja oda. Ha megsem, akkor küldjük a Bédog-joystickot.) A lépcsőházban az emelölle vezető második lépcső első részén egyébként egy újabb kincs várja, hogy ponljaitk számál gyarapítsa

Hospital

Miután az alagsorból lelmásztunk a lépcsőkon és egyenesen továbbhaladunk, a folyosón keresztül a betegszobába (Hospital) jutunk. A plafonon mái megint egy kísértet jógazik egy denevél képében — ez mái a heledik eldözlünk lesz. Néhány egy hivogat bennünket, hogy átaludtuk a játék (es a lalás) okozta szörnyűségeket, de a vérmes kalandor inkább elemelül a falon lévő írás tanulmányozásában

*"Amikor az ascom lecsapoltad,
Táttott szájjal hívogallak felül"*

Kissé szörnyen loidnottuk, de a célzás valószínűleg a Hot British-ben lévő lejáratra utal. (Egyébként az a jo az ryon olmas tipppekkel ellátott kalandjálátokban, hogy mái az ember végre kitalálja mit jelent a segítség, mái régen megcsinálta azt, amire utal.) (Vagy mondjuk ki se találja az életben... — CoVboy))

Cavern 2

Ezután kiugrunk sötétli a vár köré. Most megyünk ahhoz a sziklahoz, amit a kezdeti toropaszemlénel találunk. Ha a sziklának nokimegyünk, elmozdul a helyéről és egy újabb pincelejárát tárul fel előlünk. Próbáljunk valahogy úgy lógni, hogy belepottyanjunk. A pince berendezése hasonló az előbbihez, itt is egy szellem lebeg a magasban (emlékét megárizzuk)

A sarokban most megint egy kulcsra logunk bukkanni, bár ez egy kicsit szembeszökőbb, mint az előbbi: egy nagy ládában van bennünk. Ez a kincsesháza kulcsa (*Key to Treasure Chest*)

Cavern 3

Már volt szó róla, hogy a verudvaron lévő kut is egy pincetömjérőre fejt. Ha leguggolunk és bemészünk a tótó alá, sikeresen lepattanhatunk. A légterben ismét egy szellem villogtatja a szobát, a kipuolása után pedig begyűjthetünk egy újabb kulcsot a falnál álló ládából.

Cavern 4

Ide abból a medencéből juthatunk le, amelyből a *Hot Baths*-ben leengedtük a vizet. A lépcső azért van, hogy azon sétáljunk le a medencébe — bár aki akar, az ugorhat le is a betonba (gyenünk, hogy kemény lesz és megcsappan tőle egy kicsit az energiája).

Odalent a szokásos szellem a levegőben, a földön pedig egy odag élelmiszer. Miután a szereposztás szerint lelőttük/feleltük őket, másszunk fel a kijárat felé vezető lépcső letelejére, de vigyázzunk, nehogy lepattanjunk a másik oldalra! A szoba ugyan látszólag már üres — ellenben ha a lépcső telején jobbra fordulunk és lelépünk, az oldalra és a mennyezet felé közeledésénél egy kis meszet pillantunk meg. Ezt a meszet úgy hívják, hogy *Key to Spirit's Abode* (jó jóték volt megtalálni...). Mielőtt megpróbálnánk lelépni, mindenképpen mentsünk állást, mert szinte biztos, hogy közben le fogunk esni a lépcsőről és a másik oldalra nem tudunk visszamászni rá. Ahhoz, hogy elérjük, közvetlenül a fal mellé kell állnunk, a nézőpontot a legmagasabbra állítva és addig lorgolni körbe, míg az 'A' brillentyű nyomkodása nem hoz valami effektust...

Larder

Ide a konyhából (*Kitchen*) vezet az út: csak sétáljunk be egyenesen a kandallóban lévő bogrács és odény között és már benn is vagyunk! A polcokon egy csomó kaját találunk, amiből természetesen hatalmas lakmározást csapunk.

Stables

A varázsló házában talált kulccsal nyitható az istálló ajtaja. A hátsó részen egy ló álldogál, ami valószínűleg nagyon elszomorodna, ha meglátná magát egy tükörben... Persze mindjárt szebbnek tűnik, amint bemészünk alá és a hasán megpillantunk valamit — a *High Ledge* kulcsát. (Nem erre a látványra számítottam, amikor egy ló háta alatt guggolok és felfelé bámulok... — CoVboy)



△ Laddias and gentryman! Ima a freescaps ló!

A kilencedik kulcs megszerzése nagyon humoros dolog lesz. Kínunkban jöttünk rá véletlenül, hogy hol van: amikor már végképp nem találtuk sehol a *Junk Room* kulcsát, azzal szórakoztunk, hogy hogyan tudjuk kikerülni a derék lőszereplőt. Felmerült az elmás kérdés, hogy elűnjük-e a lábunk alól a levonóhíd, ha rajta állunk. És lón csoda: ugyanúgy logikus volt a dolog, mint a szőnyeggel — nem tűnt el... A leendő tehát a következő álljunk körülbelül a levonóhíd közepére, forduljunk meg és lőjünk bele abba a tömbbe, amivel kinyitottuk Hopplál! a játék hirtelen át megy *FIGHTER BOMBER*-be: rövid zuhanótámadás után viszonylag ápságban landolunk a kápolna (*Chapel*) telején. Előttünk pedig ott mosolyog az a bizonyos keresett kulcs... A lóvétel után nyugodtan letelezhetünk a tetőről, pontosan a kápolna bejáratát elől landolunk és most úgyis éppen oda tartunk.

Chapel

Ajtóskládára nem túl sok idő van, egyéb célszerű dolog megitt nem nagyon kínálkozik — azon kívül persze, hogy a bal hát-só pulpitus másik oldalán található a lejárát a *Cavern 5*-be. Itt felölheljük a szokásos szellemet és felvesszük a *Sarkányvárunk* (*Dragon's Lair*) kulcsát. Már megvan mind a 10 kulcsunk itt az ideje, hogy a lépcsőházból felukkantsunk az emeleti részre is.

Library

A könyvtár azon a folyosón keresztül közelíthető meg, ami a lépcsőházból az első emeletre vezető kerengőről nyílik. A falon ismét egy rövid versike várja, hogy áldozatul essen fordítási próbálkozásainknak:

"A mennyország pötyös száma,
Egyszer mindenki átpillant"

Ismét minden világos... (Hahya! A barnát nem az erotom — CoVboy) A könyvtár tulajdonosa nem kimondottan sok pontot fektetett irodalmi alkotások beszerzésébe: mindössze három darab érvelkedik a polcon. Ezeknek is csak a köthermeda tartalmaz betűket — a felső polcon lévő megmozdítva ugyanis egy ötleter nyitószerkezetet aktiválunk megjelenik egy ajtó, amely a *Sarkány kincsesháza* (*Dragon's Hoard*) vezet.

Dragon's Hoard

A szoba közepén egy hatalmas láda áll, amelynek tetőjét valamelyik kulcsunk majd szépen kinyitja. A ládából 12 alkalommal tudunk kincset kikapcsolni. Más dolgunk itt nincsen, visszamehetünk a lépcsőházi kerengőre, amelynek a másik sarkából az ácsokhoz jutunk be.

Carpentera

Rögtön egy szellem kiiktásával kezdjük itteni áldásos tevékenységünket (amikor belépünk, az asztal sarka alatt látszik egy darabja). A polcon egy érdekes kalapács hever, de egy látszik, az ácsok megtudták, hogy kissé lopós népek járnak erre felé: odaszögezték a polchoz... Ellenben a felső polcon lévő kajával elfelejtettek így lenni (szákra felmászva tudjuk elérni).

Store

A rakár egyen nem sok mindent tartalmaz, viszont van egy igen egészenes dolog a közepén álló asztalon: *Potion of Strength* névre hallgat a drága és egy hatalmas butykosra hasonlít. Itt felölheljük maximumra az energiánkat (6 sűt), csak folyamatosan nyomkodni kell az akciógombot. A falon egy újabb öntudatlan kétsoros vár megfigyelésre.

"Az út szavának a helye,
Igazán örömet, (Hohe) -
(Jaj!) — CoVboy

Az út a másik ajtón keresztül egy folyosóra nyílik, amely a levegőterem felső részén futó kerengőre vezet. A másik oldalon lévő kijáratot vezető utat egy kötőmb zárja el, amely alatt guggolva ugyan át lehet sétálni, de csak akkor ha a herceget le-nyitjuk — a hercegnő nem jár el elatta! Egyébként vele is jársható a játék, csak egy emelettel feljebből lepattanva tudjuk felkutatni az itteni helyeket.

Ballroom

A labdaházban a pálya felett lebegve annak a tudatlan lovagnak a szelleme logad bennünket, aki a legutolsó meccsen a bírói alekította és a zöld-lehár csikés páncélban versenyző csapat gólját ellefette megadni és a berepülő buzogányok előtt is ellefette elugrani... Segítsük át most már végleg az örök labdászmezőkre, majd nyissuk ki az ellenkező oldalon lévő ajtót (valamelyik kulcsunk csak jó lesz bele...).

Guards Room

Az őrszobához őrt nem mellékeltek, viszont az utolsó váltás egy egészen érdekes itókat tartalmazó üvegcsét feleltett az asztalon: a neve szerint elfogyasztásával szikletutazást (?) köpos-sógot nyertünk (*Potion of Rock Travel*). A hangzatos név azt takarja, hogy miután leteleztünk, nem kell "ajlózni".

Spirit's Abode

A novéről ki lehet találni, hogy az milyen kellemes hely lehet Nemcsak egy, hanem rögtön három szellem is vár bennünk! Az összes tarta képviselteti magát, van szabványsszellem, deno-vár és ogér is. Miután lelelőldőztük az összeset, újabb löncsölés következik: a polcon egy hamburger várja, hogy elnyeljük. Közben kiolvashatjuk az irodalmiárok falra szegezett röplapját.

"Would a sore throat from Runic,
Free an enpirator from Runic,
When one is born every minute"

(Ezt mindenki lefordíthatja magániszorgalomból — csak az nem világos, hogy ennek mi köze a játékhöz?)

Ezt az emeletet most már teljesen bejártuk. Nincs más hátra, mint visszasétálni a lépcsőházba és elkezdni a második szint feltérvezését. (Ha szükséges, a Storn-ban ismét tanulmányozhatjuk az előt.)

Barracks

Egy donovér hintázik a mennyezeten, míg feje nem kólintjuk. A fal előtt megtorpante újabb versikével leszünk gazdagabbak.

"A felü gyorsabban mászik,
A vakond mályubbra mászik,
De azért egy csiga nagyon jól mászik."

Aha. Hát ez egy igen nagy okosság. A szoba végében két ajtó találunk. A zárt ajtó a vár mellvédjele (High Lodge) vezet, de mi mindössze egy újabb versike fogad bennünket:

"Hagy megjelened a nagy ceremónián,
Fordítsd ki a karr és a szarkasat" (már mint az ajtó)

— szóval ehá ki sem kell mennünk, mert a kőtorostól tetén gyöngye rösszullét log el, aztán a lópke szédületől lepotyannak a mélybe.

A lebdaszoba felső részén körbefutó folyosón felvethetünk ismét egy adag életmet — de hopplá! Hová lett a másik oldalról az ajtó? Majd mindjárt megjelenik, csak elég közel kell menni hozzá.

A lépcsőházba érkezve vigyázzunk, mert a sáitány szobájához vezető ajtóhoz előbb egy nagyon vékony résznek kell pontosan a közepén áthaladnunk. Érdemes tehát guggolva és közvetlenül magunk elé nézve manőveroznunk — különben lepotyannunk az egy szinttel lejjebb lévő pallóra és mehetünk egy felesleges plusz körre. Ez az ajtó csak ekkor nyílik ki, ha az összes szellemet kiirtottuk és megvett ehhez is a kulcsunk. A szoba közepén látható Ótörondasága személynesen, szóval durr a szeme közé (jó sokat)! Miután elpusztult, bemehetünk a Magister-be a még élő vezető ajtón. A testvérünk cellájához vezető utat mag elzárja egy kisebb fal, de valószínűleg már senkinek sem okoz különösebb problémát, hogy kitalálja a két végében lévő kapcsolót kell aktiválni ehhez, hogy a fálal együtt eltűnjön. Ha néünk van mind a 10 kulcs, akkor az ajtón lévő zárat elforgatva az az utolsó ajtó is feltárul és következik a grandiózus endsequence: ez annyiból áll, hogy megnézhetünk még egy pár szobát a kifelé vezető utból és az üzenetsoiban megjelenik a YOU DID IT! felirat, valamint az elért pontszám. Szép, ugye? Hát ez jár annak, aki végigjárta a CASTLE MASTER-t! Normális ember arra számíthat, hogy valami szép zárlóképtáru elő, amelyen a bátor heicg és az árték izgalmaiktól pihető heicg (vagy földitva) hatalmas kincshogy közepén üldögélnek és boldogan számlálják az elért pontszámot — de még egy nyomorult "CONGRATULATIONS..."-re sem töltött a készítőknél.

A játékot csak 64-en játszottuk végig, mert momentán nem értünk rá elmélyednünk a lovagkor kutatásában és el kellett mennünk olvasni Stephen Leacock "Ghenti Guidó, a Csaplőr" c. novelláját. Egyébként az vesse ránk az első követ, aki ezek után hajlando lett volna még az Amigás CASTLE MASTER-on is végigszenvedni magát! A játékot nem nagyon akartuk méltatni — azt majd mindenké lesz szives maga. A grafika gyakorlatilag megegyezik az eddig megszokottal, eltekintve ettől, hogy most már sprite-okat is hajlandók voltak használni és a hátterek is "színesebbek" lettek. Az aláfestő zene viszont — a bátyuskékhoz képest — elég borzalmas, inkább egy harmadosztályú maszkélós játékot idéz. A 64-es verziónek — akárcsak a többi Incentive-stuffnak — kezdetes változata is van.

Míg el nem felejtjük köszöneti Lázló Gábornak, Zalaegerszegről, aki egy jó kis térképpel járult hozzá ehhez a leíráshoz. Ja, majdnem kiment az epilógus! Természetesen a Jelenések Könyvéből... és midőn az sokaság meghallgatta az hosszas könyvtárkutatást, elbiggyesztó ajkát. Füjét mutatának az magasságos ég felé, majd megtérvén házukba napszálltuy boldogan formattálák/törék udathordozókat.

Ámen



Corridor

A szoba berendezése kör ajtóból és egy asztaltól áll (az előbbiek zárva vannak, az utóbbitól ez nehezen ellopzulható). A bal oldali ajtó a király ágyasházába (King's Suite) vezet: ahol mindössze egy egér képeben megjelenő szellemet kell kiirtanunk és már jöhetünk is vissza.

Junk Room

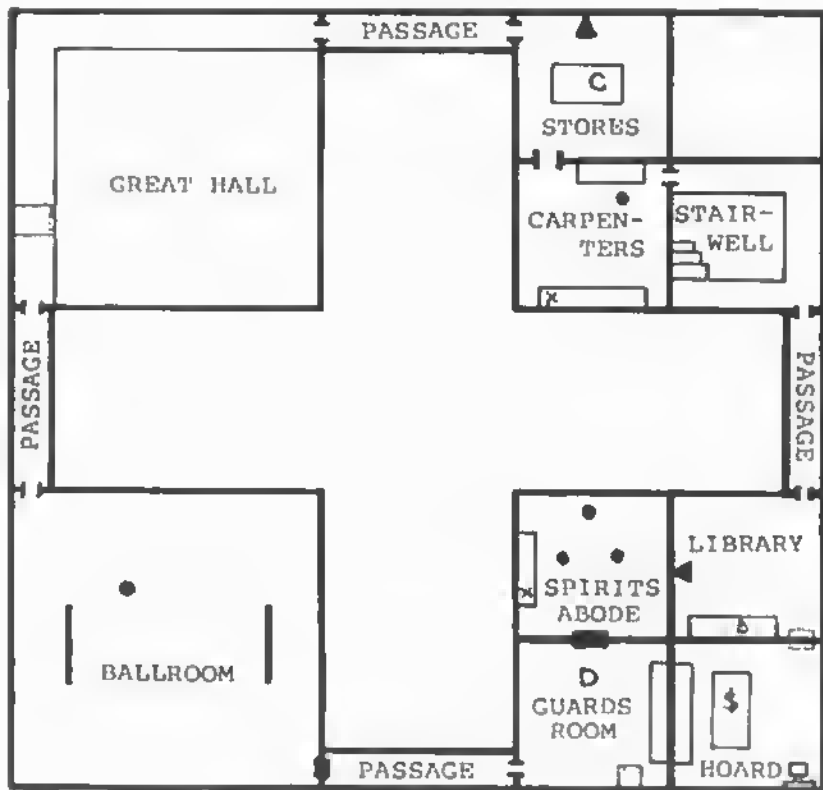
A célkeleszt pont belépés után rögtön egy szellemem állapodik meg, szóval azonnal löhetünk is. A szoba bal oldalán három polc és egy szék sorakozik — a polc fetojen természetesen megint egy adag kőja van, amit ismét a széket lehet eloltni. Ugy tűnik, a szoba zsákutca. Az Incentive-jetekokon megedződti halandor viszont már régóta nem hisz a szemének és meg nézi közélebből is a jobb oldalán lévő szekrényt. Na tessék! Egy bejárat áshozik mögötte.

Magister

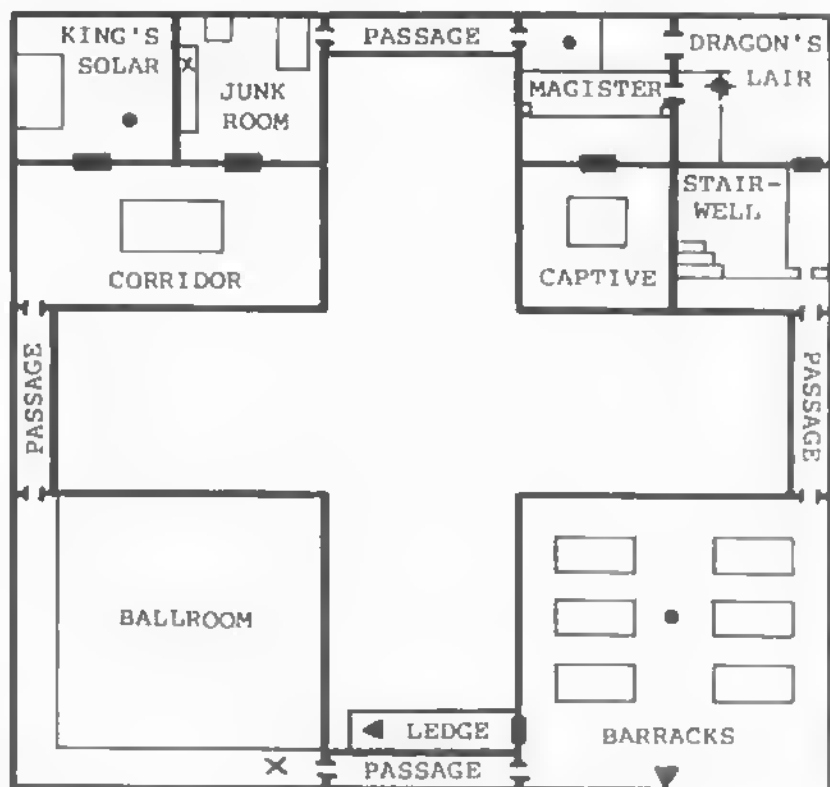
A közepén álló szellem különleges kitüntetésben részesül: őt nyírjuk ki huszadiknak, vagyis ez az utolsó. A sárkányhoz ugyan ebből a szobából is vezet út, viszont van egy apró kis bökkenő: innen nem tudunk odamenni, mert a szoba részét lelak választják el egymástól. Vissza kell tehát mennünk a lépcsőházig és a kielengőből nyíló másik ajtón keresztül kell beballagnunk a nagyszobá végjáték nyitánya-hoz...

▼ Ejnye, de csúnya vagy!

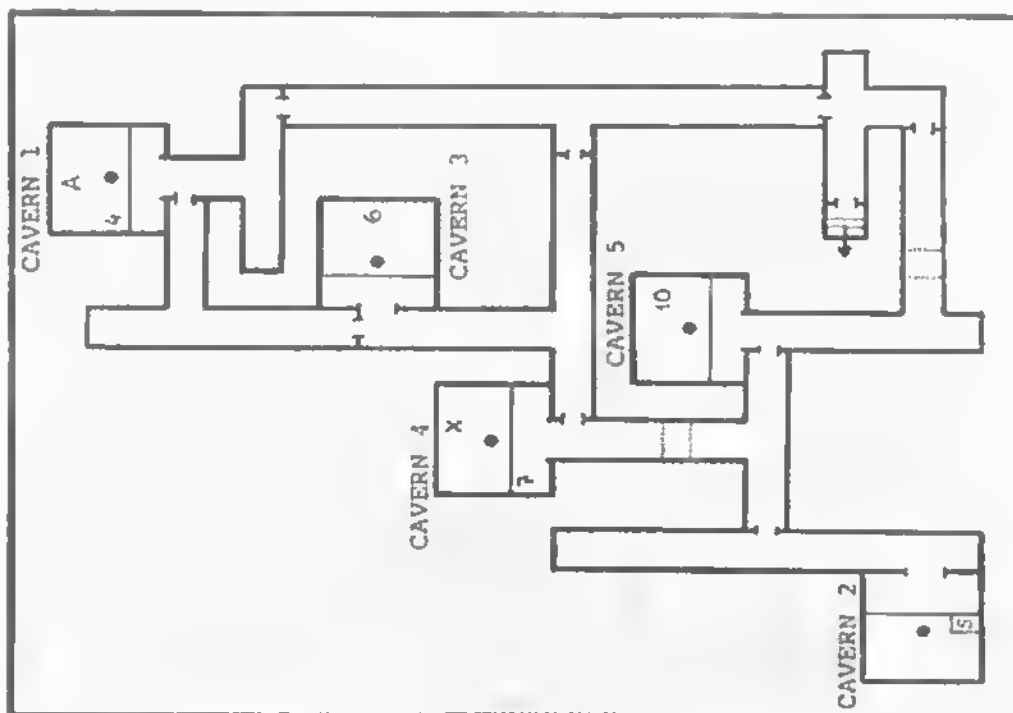




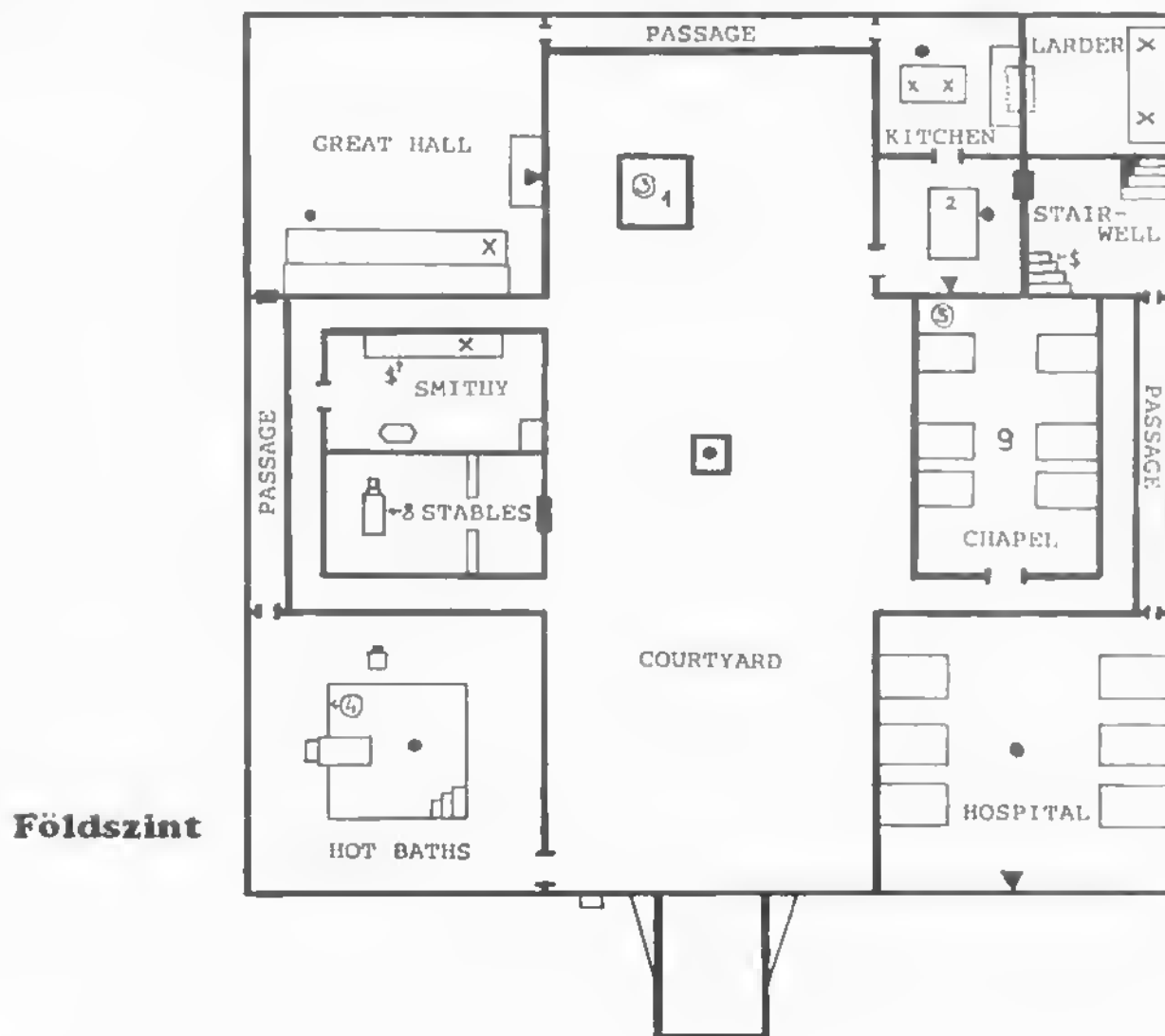
II. emelet



I. emelet



Catacombs



Földszint

Powermonger

Ha az igen szimpatikus "Kocskoboka" (Bultfog) nevel viselő francia programozócsoport lalinaptúra-hoz igazodunk, akkor most kb. **POPULOUS** után 2-ben járunk. A csoport nevei máhan tette világghívó a meggyőző stratégiai játék. Talán ennek köszönhető, hogy a **PROMISED LANDS** (új pályák a **POPULOUS** hoz) után következő dobásukról (**FLOOOI** legfeljebb annyit lehetett elmondani, hogy felelhető. Több, mint egy év fejlesztés után viszont megint egy olyan játékot produkáltak, ami legalább olyan sikeres számíthat, mint a **POPULOUS**. A **POWERMONGER**-ről már messziről kiébal, hogy a kivitelezésről a **POPULOUS** ban egyszeri mai nagyon jól bevált módszerekhez folyamodtak. Hallgatnánk! Most kivételesen nem ismételgetjük előzetes bele megunkat, hanem a hatalmi hierarchiában egy fokkal legtebb álló liguát, egy teljesen hátköznapit diktátort fogunk játszani. Az introban rögtön meg is ismerkedhetünk vele: komfortos vezérszékhelyben boldogan fogadja kómei jelentéseit az ellenség helyzetéről és egy gonosz vigyor után elindul világghódító útjára. Ez a világ kissé dőlő, mert kb. 200 szigetről áll, amelyeket egyenként le kell igázni a végleges győzelemhez. (Az igazom, a jövő nyárig biztosra van a szabaddóm kultúrák előtérbe... — CoVboy) További problémát jelent, hogy a szigetekkel hasonló tervet vannak három másik királynak illi Jayne, XVIII. Jos és II. Haisid) is. Az ő kezükben vannak jelenleg a szigetek városai. Hármuk közül az első kettő jelent majd veszélyt számunkra, egyes szigetekről ők fognak támadni. A Haisid csapatai sohasem támadnak (nincs is bázisuk a szigetekon). Vele viszont ezen fog meggyűlni a bajunk: mert bel a játékban passzív, de — neki van a legtöbb városa, amelyeket szinten el kell majd foglalnunk. Bejelenkezés után a játék elkezdődik. Elősegünk neve után, majd a főmenü jelenik meg. Ebba a menübe jutunk vissza, ha valamelyik sziget hódítása győzelmesen befejeződött vagy a dicő hadjáratban véletlenül lemeszátolnak bennünket. A menü az alábbi pontokat tartalmazza:



Még egy adóreform után új MDF-székház épül

START NEW CONQUEST Új hódítás megkezdése az első szigetről kezdődően. Ha mai volt valamilyen hódításunk (foglaltunk már el szigetet), akkor a program rákérdez, hogy tényleg törölni akarjuk-e az eddigi diadalunkat vagy csak puszta tífából clickelünk erre a pontra.

CONTINUE CONQUEST Hódítás folytatása. Ha eddig még nem foglaltunk el egyetlen szigetet sem, akkor a program automatikusan egy kimentett állás betöltését várja.

PLAY RANDOM LAND Véletlenszerű hódítás. Az első két pont választásával a teljes szigetenitrszer lépésről-lépésre történő meghódítása a cél: ennél a pontnál egy véletlenszerűen generált telepen játszunk. Ilyen pályán általában több kaput nyit meg a kezdetben és bennünket nem fog senki sem támadni (de ittől még veszünk, ha a vezér előrel valamilyen csatában), tehát gyakorlatilag trainer opcióként is felhasználható. A cél egyébként az: ugyanaz, mint hódításnál, az összes város elfoglalása.

LOAD DATA DISK Akárcsak a **POPULOUS**-hoz a **PROMISED LANDS**, a **POWERMONGER** har is forgatombba került egy adatlemez, amely új, meghódításra váró szigeteket tartalmaz. Ezt a lemezt várja a program ennek a menüpontnak a választása után. (Egész válatlanul nincs meg vetéklnek? — CoVboy)

Valamelyik hódítás választása után megjelenik a szigetenitrszer térképe, amelyen ki kell választanunk, hogy melyik szigetet akarjuk megismadni. A térképről egyből ki lehet látni, hogy az nem a teljes térkép — csak az első 60 helyszín. Csak az elfoglalt szigetekről vagy szomszédjainkról jelenik meg a pointer alatt a választáshoz szolgáló felirat, tehát csak olyan szigetekről támadhatunk meg, amelyekről valamilyen szomszédunk már egyszer meghódította. Ha megoldott szigetet még nem volt, akkor a játék a belső sarkokban lévő helyen kezdődik. Később az elfoglalt szigetekről egy-egy kártya jelenik meg. A meghódított helyszíneket is újra lehet játszani, tehát ennek nincs túl sok értelme, mert a program a hódítás előtti állapotot fogja adni. Ebből következik, hogy az elfoglalt szigetek csak egy megoldott problémát jelentenek: egyébként nincsenek kintessel a további hódításukra. Nem lehet velük csapatozni vagy felszerelést állítani egy másikra — mindentől csak a kezdetben megieő és az ott megszerzett felszerelésből kombi anyagból dolgozhatunk. Természetesen a hódítás előrehaladtával egyre nehezebben elfoglalt szigetekre fogunk bujapponni: egyre több város kell elfoglalnunk, egyre nagyobb ellenséges erő problémáknak bökni fogni stb. A kezdő helyszínt például csak egy rossz helyre a "hódítás" talán meg két percig sem tart, mert a két város csak simán meg kell támadni és a győzelem biztos. Ellenben igazán jók mindenkinek a figyelmeztető belső sarkokban lévő feliratok, ahol különösen humoros dolgok foghatnak lenni. (Hogyna, gutautes — CoVboy)

A játék jellegzetes módjában csak a bevezető és a szabályokat fogjuk ismételteni. Az egyes szigetekon alkalmazandó stratégiát majd minden új város kiutal magának (bár ezért a következőkben remélhetőleg lesz nem kis izgalom a "sütőgömbözés").

Térkép

A képernyő bal felső részén látható az aktuális helyszín kicsi nyitott térképe. A **POPULOUS** hoz hasonló módon egy felirat követi mutatja ezt a helyet, ami a játékterben kinagyítva látható egy adott részt a megfelelő helyre clickelve tudunk nagyítani. A térképen egy csoponyos figura mutatja a vezető tartózkodási helyét (ha több is van akkor az éppen aktuálisát). Ha valamelyik parancsikon aktív (sárga), de még nincs végrehajtás alatt, akkor a vezető és a játékleírban mutatott kép helye között egy feltehető vagy piros színű egyenes húzódik — ilyenkor click a térképen nem az adott hely nagyítását eredményezi, hanem az aktív ikon elmozdítását a meghatározását (ezt később inkább a játékleírban kijelölni, mert az pontosabb). A villogó felirat pontok jelzik az alattvalóink helyzetét (ezek lehetnek bármilyen vagy valamilyen városunk lakói).

A térképnek 4 kijelzési módja van, amelyeket a felette lévő ikonokkal állíthatunk be:

— Az első a "nagy- és vízrajzi térkép". A világosabb színek a magasabb, a sötétebb az alacsonyabb területet mutatják.

— A másodikon a piros sávok jelzik az időt. Mivel bármilyen felszerelés építéséhez fára van szükség, a játék elején célszzerű egy olyan kisebb város elfoglalni, amelynek közelében nagyobb árid van — gyorsabb lesz a felszerelés gyártása, ha nem kell a világ végére menni nyersanyagért.

— A harmadik egy samleges térképet eredményez, amely egyszerűen akárcsak mutatni, amit a másik három külön-külön

Mit csinálunk onyi városról?



— A negyedik ikon a településeket jeleníti meg a térképen. A nagyobb városokat rombusz, a kisebbeket körösként, a falvakat pedig egy pixel jelöl.

Kezdetkor a harmadik kijelzési mód aktív — ez maradhat is. Természetesen az ellenséges csapatokat a térkép nem mutatja.

Iránvölű

A képernyő bal első részén az irányítót foglalja el. A pros nyíl mutatja, hogy a játéktérben lévő tojások melyik nézőpontból láthatók. Néha szükség lesz a tojások 90 fokkal történő elforgatására (az irányító felett lévő nyílak), mert a következő parancsunk célpontját assejleg nem látjuk rendezen (ergo nem tudjuk kijelölni). A játéktérben lévő kép a billentyűzúróról a kurzorirányítók vagy az irányító mögötti irányára clickelve scrollozatható. Az irányító mindig a választott irányba mozgalja a tojásokat, a kurzorirányítók pedig az elforgatás mártéka szerinti.

Az irányító mellett lévő két ikonnal is léptékelhetünk a játéktérben lévő részt nagyítani/leszűkíteni. Véleményünk szerint a második nagyítás a csöszörű, de egyes elkélménykor szükség van nagyobb nagyításra is.

Az irányító felett látható méltalag jelölli a hatalmi viszonyokat a jelenlegi szrgelen. A jobb oldalai soronyó joloz bennünkel akkori győztünk, ha elérte az első vonalel.

A vezér

A játéktér mögött élve figyel az eseményeket a vezérünk. Néha forgalja a szemét rs. do. attól még ő a legfontosabb emberünk (ennek hangsúlyozására a mi novellánk is viseli). Az előidézői. meszesen nagyon vigyazni kell, mert ha megélt, ekkor a. Iródás vége! én – lehet ezt a helyszíni újakezdeni.

A vezérnek adjuk a parancsokat, mindig néha van a sorog log. jobb helyvele és a katonák is mindig az ő mozgását követik (kivéve ha a *Hadsereg feloszlatása* parancsot adjuk ki).

Az ellenséges vezérnek ugyanígy fontosak: ha sikerül valame. lytől megolnunk, akkor a parancsnoksága alatt álló sorog kato. nái elszabadnak (ugyanaz, törőnik, mintha a saját seregünk el. leoszlatott volna hazatérnek oda, ahonnan elborították őket).

Ha teljes sikerül a főkelemposi kirtanunk, akkor jóval nagyobb ruderük is legyőzhető.

Béka munká folyik a városban. Nem sokáig...



A vezető s.imalizáló figura möllet egy aranyzsinu jelony
lathelo, orro clickelvo tudunk inloket kelnr jola

CAPTAIN NAME Avezzi novo

JOB. Az éppen végrehajtás alatt álló parancs. Ha ilyen éppen nincs (az utoljára végrehajtott), akkor letábozódik (IN CAMP) AGGRESSION. Az agresszió értéke mindig 1.

AGGRESSION Az agresszivitás mértéke
LOYALTY Hűség Érték pontok látként

LOYALTY Hűség. Ennek csak több vörös eselen van értelme. hiszen saját magához jobbat is minden ember hűségos.

STRENGTH Erő. Ha fit, akkor minden lendben, egyébként hagyjuk a vezetői velőket lelétezni, hogy visszanyelje az ere-
től

SPEED A mozgás gyorsasága. Maximális értéke 48 (egyes helyszíneken csak 36). A sebesség csökken az évszakok változásával (a téli időjárás miatt például általában a felére/harmadára, a esik vissza) illetve ha túl sok felesleges cuccot cipelünk magunkkal (ő! ágyút vonszolva magunk után például 2-ró csökken).

FOOD Az élelem mennyisége Növekedett a városokban, juhok megszártásával vagy az ellenséges vezérek által elhullalton készletek elfogyasztásával. Itt a kaja elfogy, akkor a hadsereg lokát: zselésan elsőled, mindenki vrszátörő oda, ahonnan származik (előg kullemellen, amikol éppen csata közben jut eszükbe, hogy ök tulajdonképpen eheznek és inkább elmennék hazá). A vezető nulla kajaal is tudok mozogni, de ilyenkor igyekszünk elkerülni a nem saját közán lévő városokat, mert kissé életveszélyes egyetérteni kórálni az ellenség közelében egyrészt néha úgy gondolja, hogy ő most autódiktató módon is lamadni fog másrészt a magányosan mozgó vezető előszeretettel szóltat megfáradni a városok lakól (ha csapatokkal mozog akkor az sohasem fordulhat elő)

TROOPS A "hadsereg" létszáma Kezdetben 18-26 emberrel kezdünk, de egy 25 fős "sereg" - a létszereletről függően -

már elég elősenek száma, lévén a legnagyobb város maximális lakossága 34 fő. Természetesen a veres hadjaját alatt szépen foglyalkozik majd a létszám, de új emberket laborozhatunk a közünkön lévő városok illetve bázisok lakosságaiból.

CARRYING A fontosleges felszerelések elszorítása Ezeket minél előbb legyük lo, mert csak lesznek a haladasi

A tized sorban a vezér leje telott egy hrs ábra es három sor
lethaló az ábra az utolsó parancsot mutatja (TROOPS: mint a
JOB az intoban) A két ábr a leje (u.s., mint a TROOPS) mennyi-
ségét jelöli (maximumon 365-nek tejel meg ennél nagyobb
életmészakószálatól pi nem jelöl) A prós zaid a csapatok
mennyiségét jelöl (u.s., mint a TROOPS) A zold csrk az elői
mutató (STRENGTH), emi akkor csökken ha csatlakban a vezér
valaki közvetlenül támadja ha elfegy, meghalunk Ha a
vezér támadjak, akkor javasolt lögton ői (vagyis az ői támadó
ombart) kielölői a támadás célpontjait, hogy azonnal a
segítségére siessenek Egyébken a katonák ezt maguktól is
megteszik, mihelyt megörik azt, akivel utoljára harcoltak (ha
megszó ha a köznyásban ői húzta a rovrdebbel, akkor nem i
Ha az ord csökken, akkor a csata után egy ideig ne adjunk ki
semmilyen parancsot, mert lebarozással automatikusan
lethódók a vezér előre

CONQUEST-et játszó a legtöbbszor egy vezetővel kezdünk (völetlen terepen akár 4 rs lehet már nyitással) de szívesebben ültet is, ha valamelyik ellenségese állal hozzant. Ez olyan vezetőknél lehetséges, amelyekkel a katonáink nem ölnék meg a csatában (ez egyébként nem túl sürdén fordul elő). Ilyenkor mindig az első (aki a nevüknél viseli) marad a lövésze az ő életébe kell vigyáznunk. Ha egy vezető állal hozzant akkor a figurája megjelölnk a játéktér mögött (az infor a felső sorban) és a lejátszó elkövetve elkapcsolhatunk rá ezután az ő pozícióját mutatja a lérkép és a kradott parancsok neki szólnak. Az aktuális vezető a lejátszó uralkodó prior nyúl szór.

CONQUEST: nél nem csöszméri a lóbb vezető egytől jol felsze-
ret seleggel bármilyen nagyságú város elfoglalható, de elég
gondot jelent az is, hogy ebben az egybe elegendő embert tobo-
lozzunk

A játéktér berendezése

Városok fő célpontjait Nagyság szelini negyefe letezik amelyeknek lakossága maxmálisan 2:10:18:34 ís lehet Ennel levább nem nöpesednek, a lovalib nopszaporulatit arkozikit egy másik városba (azt nem figyelek, hogy azt időközben ottog lallo-e egy másik hatalom) így az átlantul (vagy mesek által kintot városok lakossága lassan újra lefőhődik. Nehe magye vesztő lehet, hogy valamelyik újonnan ottogialt városunkban a program jelez lakosságot, de sehol sem lájuk ökel - ilyenkor az új lakosok vagy nem ánek még idő, vagy vrti akadály miatt nem is fognak tudni A városlakok a kórányukra jellemző színű ruhái viselnek a mrszínűk lehet ill Jayno alanyalokot XVIII Jose proz. Il Herald padgy earga ruhát hordanak

Béza Ha az összes város elérte a maximális létszámát, akkor a népszámlálást bevonul katonának a bazisokba, ami a városok egy speciális formája. Minden hadjárat a saját bazisunkkal kezdődik, amelyet egy lakóhely szimbolizál. A mi bazisunkban 'véd' bazisokat tartózkodó katonák közül toborzással foglalkoznak az összes béza a hadseregbe. Alkalmanként az ellenséges csapatok különös ágyúáldosságot viselhetnek a bazisunk iránt, de a bazisokat a győzelmezőhöz nem zűrközés elfoglalni!

Tavak, folyók Ezek a lemezekről hiányos szerepel voltak bő
amelyeken csak azok a helyek és városok tudniak akémi.
amelyeknél van csónak. egyből elintézték a csónakok
a parton (a helyek megpróbálták azert követni a voros mozga-
sát). Mindenekelőtt tehát csónakok kell szerepelni a terepnek
összes tagjának. Ez a "lopás" nevű eseménytől történik a terep
gátlóparton lévő városoknál számos csónak van. hogy felszere-
lősek a gyűjtőpálya. Ha a dicső városok új csónakot sikerül
őrizniük, akkor az rőgtől a tálparton fekvő csapatok egyi-
tagjaival kerül és az megindul a vezér lele. Az ellenséges ve-
zernek lemezekre nincsen ennyi esze tehát ha azt látjuk
hogy a seregük egyik lezer mmulig lemaradnak vezérük alku-
leszer, akkor lehebbeg vizsgálni a közszint megjelöl

[illegible]

Juhos Az elesettel megadott jatekos kesseget kizartan megad-
lapadhatja, hogy a városok környeken halhatos hangok egy-
valamilyen haziallat generalhatja. Nevezuk obel mofel.

juhoknak. Nagyszerűen elképeszt a sereg élelmiszerellátásának feltöltésére: miután a dicső sereg megtámadta a veszélyes ragadozót, néhány másodperc múlva már kb. 150 adag kajával gazdagodik. Juhokat általában a városok környékén találunk, de néha egészen messzire is elkóborolhatnak legelészés közben. Ezért juhászokat is rendszeresítenek hozzájuk, amelyek összegyűjtögetik az elkóborolt jószágokat és a város biztonságos területére viszik vissza őket. Vigyázat: ha egy birkát a város területén belül (a házak által közteztart helyen) támadunk meg, akkor azt a lakók úgy veszik, mintha a várost támadtuk volna meg! Ugyanígy ha a parancs kiadása óta eltelt időben egy juhász a háza elő csepta a birkát, akkor a sereg a juhászt fogja megtámadni.

A hadsereg és felszerelése

Minél már említettük, a játékot 18-25 emberrel kezdjük a bázisunknál. Elsődleges célunk, hogy minél jobb felszerelést szerezzünk minden embernek. Egy katonánál két tárgy lehet egy hejő és valamilyen fegyver (két fegyver nem). Kezdetben általában egy íjbel áll a hadsereg felszerelése, ami a vezérnél van, de a későbbiekben a nehezebb szolgálatoknál már a kezdeti hadsereg katonái is íjjal vannak felfegyverezve. Felszereléseket háromféle módon szerezhethetünk: lopunk (csak csónakot lehet), az ellenséges csapatoktól zsákmányolunk vagy saját kézen lévő városban gyártunk.

Természetesen az ellenséges katonái is csak egy fegyvert és csónakot tarthatnak maguknál. Miután egy katona valamilyen csatában visszaadta felkelt a Teremtőnek, a holtteste nemskára esik, de az általa hordott felszerelés megmarad — ezeket alkalmassal be lehet gyűjteni az erenélünkbe. Vezérek esetén ez a fegyver mindig íj, de utánuk megmarad még a seregük élelmiszerkészlete is. Ha valamilyen szolgálatot tudjuk, hogy nemskára meg fogunk támadni bennünket, akkor a foggyászorúbb, ha bevértük az ellenfelet — ő majd hozza a felszerelést és az élelmet is.

A másik módszer felszerelés szerzésére, ha munkára fogjuk a sereget valamilyen városunkban (bázisnál nem lehet). A város fekvéséből adódóan vagy az időből fogott fából fogunk építkezni, vagy — dombtetőn lévő városoknál — megnyitunk a város mellett egy bányát, ami majd a fémot szolgáltatja a munka folyamán gyártott kardokhoz vagy ágyúkhöz. Azt, hogy mit fog gyártani a sereg, az agresszió beállított mértékétől függ:

— egyes agressziószinten általában ökéket (Ploughs), palánkákat (Pots) vagy csónakokat (Boats) gyártanak. Az első kettőt nem tudjuk fegyverként használni (nehéz semmi szükség rájuk), az utóbbit pedig az ellenfelettől is zsákmányolhatunk vagy lophetunk.

— kettős agresszió esetén általában tánczsákokat gyártanak. Gyalogosainknak jó kézifegyver.

— hétrés agressziósnál íjkat (Bows), katapultot (Catapult) vagy — megnyitott bányával rendelkező városban — kardokat (Swords) vagy ágyút (Cannon) fogunk gyártani (az utóbbit három elég időigényes feladat).

Az íjakkal felszerelt hadseregek elég hatékonyak a támadásban, mert mire az ellenség egyáltalán a közelünkbe ér, már legalább a felet lenyilazzák (ehhez persze az is szükséges, hogy lássák őket, tehát lehetőleg ne egy dombtető másik oldalán lévő sereg ellen adjunk ki támadási parancsot, mert elvesz az az előnyünk). Különösen jól beválnak az íjások közvetlenül vízparton fekvő városok elleni támadásnál: ilyenkor partra se szállnak, még a vizről lenyilazzák a t. lakosságot. Nem célszerű azonban csak íjásokkal mozogni (fatsunk néhány gyelegost is), mert csatákban párpercok szoktak kilelekülni és ha a vezér megtámadt, akkor csak a gyalogosok tudnak közvetlen segítséget nyújtani neki.

Ha új fegyvert veszünk fel, akkor az elsősorban mindig egy olyan katonánkhoz kerül, amely még nem visz semmilyen fegyvert. Ha már minden katonánál van valamilyen fegyver, de az újonnan felvett a jelenleginél jobb, akkor a katona lecseréli a fegyverét a jobbba és az eddigi fegyvere feleslegként jelentkezik (CARRYING). Ha csak néhány lándzsáról vagy íjról van szó, akkor ezt nem szükséges letenni, mert az újonnan lőberzött embereknek rögtön kéznél lesz a felszerelés és azok még nem fogják lecsinálni a mozgásunkat. Újonnan lőberzött katonákhoz nem kerülnek át automatikusan a CARRYING-ban lévő fegyverek, tehát azt ilyenkor le kell tenni és ismét felvenni. A fegyverek prioritási sorrendje: pike/sword/bow.

Az ágyú vagy a katapult mindig a vezérnél van, mindkettő szélirányba vlnak is. Ellenséges csapatok soha nem használják őket. Ezekből mindig csak egy darabot érdemes tartatni, mert a vezér úgysem használ többet csatában és több darab nagyon lelassítja a mozgást. Nagyon kellelmes hatású fegyver mindkettő, azóval ha valamilyen ellenséges városban ilyen pillantunk meg, akkor azt minél előbb foglaljuk el, hogy magunkhoz vehessük. Csatában a vezér buzgón durrogat vele és szorgalmasan rombolja a házakat valamint az előőrt. Különösen tölle-

mes, midőn a nyekunkba zúdul egy 70-80 fős ellenséges sereg, de a vezérünk már a katapult első lövéseivel felbékéltette az ellenség vezérét. A menekülő ellenség sora között ezután meglehetősen késleltetést lehet rendezni. Nemcsak a katonákkal lehet felzereléseket gyártani, a városok lakói általában maguktól is építenek különféle cuccokat. Ezek mindig a Workshop mellett láthatók. Ha a várost támadást érné, akkor a lakók megragadják ezeket a fegyvereket és felhasználják a védekezéshez (katapultot nem). Természetesen az elesett városiak után is megmarad a fegyvere.

A parancsikonok

A játéktér körül elhelyezkedő ikonokra klikkelve tudunk parancsokat kiadni a vezérnek. A legtöbbnek valamilyen célt is ki kell jelölnünk, ami történhet a játéktérben vagy a térképen is. Ha a vezér a parancsot megértette, "Yes!"-szel nyugtázza és a fője felett lévő ikon is azonnal a feladatra jellemző ábrára vált. Több vezér esetén a másodikiktól kezdve az a nyugtázás nagyon felesleges, hosszabb idő is eltelhet, mire elkezd végrehajtani (de ha az ikon zöld színe kielűd, akkor már megcsinálta). Telén azért van ez így, mert sokkal gyengébb a többi vezér felfegyverzőképes-sége.

Agresszió mértéke Ennek nem kell célt kijelölni, az aktuális vezér lovakenységére van hatással (mi építenek a csapatok, ha támadás éri őket, milyen gyorsan reagálnak, stb.). Ezt célszerű mindig a legmagasabb fokot tartani (kezdetben mindig a második az aktív), kivéve azt az esetet, ha a vezér kénytelenül vagyunk egyedül mozogni. Ilyenkor ugyanis hajlamos egyedül is belekólni az útjába akadó ellenséges seregekre.

Kém: Ennek az ikonnak nem tudunk jobb nevet találni. Választása után a vezér elhagyja a csapatot és a kijelölt helyszínre sétál. Nem támad, meg egyébként sem nagyon csinál semmi — szóval ez egy felejtendő opció.



▲ Nehéz a diktátor élete...

Szövetség. Lehetőség van arra, hogy valamilyen királynak szövetséget ajánljunk (bár mi nem nagyon használjuk ezt). Egyszerre mindig csak egyvel lehetünk szövetségben. Ez egy város kijelölésével lehetséges, de célszerű előtte kereskedni is vele. Ha ez a király agresszív (vagyis van a helyszínen valamilyen hadserege mozgásban), akkor természetesen nem fogja a szövetséget elfogadni — passzíven általában elfogadják, ha ezen a helyen meg nem támadtuk meg egyetlen városukat sem. A szövetséges király városaiban ugyanúgy felvehetünk élelmet és felszerelést, mintha a sajátunk lenne, de toborozni nem lehet. Természetesen a szövetségünket is előbb-utóbb meg kell támadnunk, különben nem tudjuk az egész szigetet elfoglalni. Ilyenkor a király sántódottan azt üzeni, hogy a szövetséget az idő végeztette (Kéi perc? — CoVboy) lemondja velünk. Ne nem be! Egyébként is: a történelem már nem egyszer megmutatta, hogy a szövetségek azért kötnek, hogy megszerezzék őket.

Kereskedés: Egy város kijelölése szükséges hozzá. Akkor használjuk, ha szövetséget akarunk kötni valamilyen ellenséggel vagy a saját városunk lakóinak a morálját növelni akadjuk toborzás előtt. A kereskedés semmilyen kiadási nem jelent számunkra (a játékban nincs pénz), de ha a vezérnél volt plough vagy pot, akkor azt általában átadja a városnak (de előfordulhat az is, hogy néhány adag élelmet lesz le a városban a sereg tételéből).

Menj haza! Választására a vezér (és vele együtt a csapatok) hazatérnek a bázisra és lelébereznek mellette. Semmi gyakorlati hasznát nem látjuk, hiszen ha lefektetnénk haza akarunk menni, akkor, azt megtehettük egy másik ikonon is.

Info. Az ikon bekapcsolása után információt kérhelünk bármiről, ami a játéktérben van. Az infok egy ablakban jelennek meg, amelyet a jobb felső sarkában lévő prapával kikapcsolhatunk, a szomszédos téglalap pedig az egymás előtt lévő ablakot cseréljére szolgál. Talán software hibbe (de az sem kizárt, hogy szándékos), hogy az egymás után megjelenő ablakok egyre lejjebb költöznek a képernyőn, így egy idő után már nem is látszanak (ez azért is kellemetlen, mert így győzelem után nem nagyon tudunk visszatérni a térképhez). Emberről infot kérve megkapjuk a nevét, városát, logalkozását, életkorát, mit fog a kezében és hogy kinet az alattvalója. A többi diszkrét clickalva is hasonlóan tartalmaz infot kapunk. Csak a városok infója a lényeges, ami az alábbiakat tartalmazza: a ház rendelkezése, amire rámutattunk (House), a város neve (Town Name), a lakók listája (People Name) — most akkor jöhernak a lényegesek is:

— a király neve (Kingdom)

— a városból felvehető élelem mennyisége (Food). Nem baj, ha nulla, attól a lakók még nem halnak éhen, csak a sereget nem tudjuk táplálni vele. A lakók moráljának egyébként nem tesz tül jót, ha a sereg felkajál mindent. A lakók nyáron növekednek az élelmiszerkészletet, télen pedig felkajálják kb. a felét.

— a városalakók száma (Men) és morálja. Ez tehát bizalmatlan (untrustng), lojális (loyal), előgedetlen (discontent), talpnyaló (sycophantic) és hűséges (trustng). A mi városainknál az utolsó három szokott előfordulni. A trustng morál néhány alkalommal történő kereskedéssel állítható elő. A lakosság számánál néha megtevesztő, hogy bár a program jelzi a lekosokat, azok nincsenek a városban vagy környékén, ha valamilyen víz megakadályozza őket abban, hogy hazatérjenek.

— legközelebbi erdő (Near Forest), innen hozzák az épításhoz szükséges fát. Ha az erdő elfogyott, akkor nincs további építés. — raktár (Stock) mutatja, hogy e város lakói (vagy az ott munkára fogott sereg) mit tartanak, azaz mit tudunk innen felszerelésként felvenni. Poira és Ploughra sommi szükségünk.

Csapatok átírányítása: Ennek csak két vagy több vezér asztón van értelme. Választása után az aktuális vezér átküldi a csapatokat a kijelölt vezérhez (két vezér esetén értelmeszerűen a másikhoz). A csapatokat egy parancsnokság alá lehet venni vele — az ellentől szép kis példákat log mutatni tő...

Élelem eldobása: A vezér a jelenlegi helyén eldobja a sereg összes élelmét, ami később ismét felvehető. Erre semmi szükség nincsen, mert a sereg azonnal elszóled élelem nélkül.

Felszerelés eldobása: Választása után a jelenlegi helyen a vezér eldobja a CARRYING-ben felsorolt felesleges felszerelést (több felesleges holmi esetén néha többször is kell használni). Ez egy raktár képez, ami később ismét felvehető. Ha új emberekkel toborozunk, akkor feltétlenül használunk kell. A raktár újbeállítás után az új emberek a raktárból felszerelik magukat. Vigyázat, annak a parancsnak a használatakor a vezér mindig eldobja a nála lévő kikapott vagy ágyút is (akkor is, ha csak 1 db van nála).

Élelem felvétele: Célpontra egy saját (vagy szövetséges) várost kell kijelölni, illetve egy élelmszerelést (Stockpile of x food), amit a vezér hozott létre vagy egy ellenséges vezér eleste után maradt. Saját várossal vagy raktárból a sereg az összes élelmet kiviszi, szövetséges városból mindig csak az ott lévő felét. Az élelem felvételét jellegzetes hang tudja és ezt halljuk akkor is, ha a konkurrencia éhez. — a csupán hang figyelmeztet arra, hogy egy ellenséges sereg elfoglalt valamilyen várost (ezután mindig először élelmet vesznek fel belőle).

Élelmszereléstár: Spájzolásra szolgál, de csak akkor használjuk, ha a vezér egyedül mozog. A kiválasztott város mellett (l) a vezér egy élelmszerelést hoz létre, majd folyamatosan körbejárja a saját közén lévő városok között és onnan az élelmet abba a raktárba hordja. Abban az esetben van értelme használni, ha valamilyen szigeten még nem foglaltuk el az összes várost, a hadsereg élelme elfogyott és nem tudjuk juhok elfogyasztásával pótolni a szükségletet. (Bár ez velünk még sohasem fordult elő.)

Támadás: A sereg megtámadja a kijelölt célpontot. Ha várost vagy a város közelében mászkáló lakót választunk ki célnak, akkor az a város megtámadását jelenti. Vérfagyasztó küzdelem veszi kezdetét, majd győzelem esetén a sereg "Hej!" kiáltásokkal tudja volunk a diadalt és lelábmozik a város mellett. Ha a városnak nulle lakója volt, az természetesen azonnali győzelmet jelent. Városok ostrománál előfordulhat, hogy a környéken minden lakót kiltottunk, a sereg mégsem jolzi a győzelmet — ilyenkor egy olyan lakóra vadászunk, aki csónak híján nem tudott hazajönni a városába.

Ha valamilyen város lakói egy messzibb folyó erdőbe járnak lárt, akkor egyenként is lehet vadászni rájuk (többet egy embert is meg lehet támadni). Ha a várostól távol támadjuk meg, akkor a többi lakó nem logiokozik vele, tehát elég gyors győzelemre

számíthatunk. Ez a módszer köveendő, ha túl erős városok vannak az ellenfélnek és mi nem tudunk sehol annyi embert toborozni, hogy a győzelem eredményében támadjuk meg valamilyen.

Seregekre is az imént elmondottak vonatkoznak, de ha vannak házaink vagy települések (ágyúk), akkor az ellenség vezérét célszerű támadásra kijelölni, mert azt igyekeznél elhárítani. Ha sikerül kinyitni, akkor már győztünk is. Ha nálunk erősebb ellenséges seregnél azt látjuk, hogy néhányunkat nincs csónakja, akkor manőverezzünk úgy, hogy az ellenségnek vízre kelljen átkelnie és ezek a részek leszakadjanak tőle (az ellenség mindig a legközelebbi, mi közünkön lévő város lele indul további — aztán azekkel leszámolhatunk külön).

A juhok "megtámadásával" hangulatos sötétgöres veszi kezdetét, majd kb. 150 napra élelmszerelést növekszik a készlet. Egyébként meg lehet támadni az erdő tén is. Ennek ugyan sok értelme nincs, de olyan jól nézni, ahogy a betörő katonák kivágják a szarcsóval tölgylet.

Sereg faloaztatása: Választása után a vezér serege elszóled és minden katona visszatér abba a városba vagy bázisra, ahonnan verbuváltuk őket. Semmi szükség nincs a használatra.

Munka: A sereg munkára fogjuk vele a kijelölt (saját) városban, ami a város lekvésével és az agresszió mentától függően valamilyen felszerelést fog gyűjteni. Ha a város erdőt kinyit, vagy azt már előbb megtették a városalakók, akkor a sereg abbahagyja a munkát és lelábmozik a tőle.

Toborzás: Saját várost vagy a mi közünkön lévő bázist kijelölve új emberekkel tudunk a seregbe toborozni. A beállított emberek mennyisége függ a lakók moráljától. Toborzasnál mindig csak azok a városalakók állnak be a seregbe, akik a toborzás idején a városban vagy közvetlen közelében vannak. Egyes (sejrt) embereket is ki lehet jelölni a toborzás célpontjának, tehát azokat a városalakókat is össze lehet egyenként fogdosni, akik nem tudnak hazajutni a városukba.

Mozgatás: A vezér (és vele együtt a sereg) somleges vagyis adott cél nélküli mozgatására szolgál. Célpontra gyakorlatilag bármilyen kijelölhető, ami nem csak sima föld. A cél elérésékor a sereg lelábmozik az adott helyen. Erre a parancsra olyan esetekben lesz szükség, amikor a seregnek meg nincsen hajója és úgy kell mozgatunk a keskeny földnyelveken, hogy ne kezdjenek el leporogni a vízparton. Ha vannak házaink vagy települések, akkor egy város megtámadása előtt is célszerű egy a város mellett lakó tárgyhöz (fa, csónak, stb.) mozgatni őket, hogy támadáskor a logyveret nyugtatta előnyt kihasználjuk.

Felszerelés felvétele: Saját közén lévő város kijelölésekor a sereg Stock-ban lévő felszerelést veszi magához. Kijelölhető még célpontra csónak, áthalunk lerakott raktár vagy valamilyen elesett harcos által elejtett cucc. Ez utóbbiaknál néha egy kép akár több tárgyat is takarhat (például 10 csónak).

I/O menü: Választása után beállíthatjuk a játék sebességét, vagyis az idő múlását. Alapállapota mindig a legkisebb, de ha a sereg munkára fogtuk, távolabbi helyre mozognak vagy elegendő élelmszerelésekkel nepszaporulatra várakozunk, akkor célszerű maximálisra gyorsítani.

A GAME almenüben CONQUEST-játékkéllási tölthetünk/menlhetünk, valamint játékkéllási mózt formázhatunk. Egy tetszőleges csak egy állás lehet, de az nem az adott helyszínen lévő állás, hanem ki, hanem csak azokat a szigeteket, amelyeket a hódítás során megoldottunk!

A GAME menüben a következő opciókat találjuk:

RETIRE: Ezt kell választanunk a térképhez való visszatérésre, ha valamilyen szigeten az összes várost elfoglaltuk. Ha valamilyen várost kihagytuk volna, akkor a játék úgy veszi, hogy feladtuk és a kivégzésünkre ábrázoló tárgyak tofódnak be. Sikert esetén a lónok közli velünk, hogy a dicsőseges győzelem után lohtyettünk kell az egész világ meghódítását.

REPLAY MAP: A jelenlegi helyszínr újakezdesse. Ha valamilyen elrontottunk volna, akkor nem kell újra megvárunk a tölthetőséig.

SELECT MAP: Visszatérés a helyszínr kiválasztásához szolgáló térképre. Ha a veit helyszínrn minden várost elfoglaltunk volna, akkor ezt a parancsot választva a program nem veszi megoldottnak a helyszínt.

MULTI PLAY: Akárcsak a POPULOUS-1, a POWERMONGER is lehet többet játszani, ha modemmel összekötünk több gépet.

RANDOM MAP: Véletlen térképen történő játék. Ugyonaz, mint a lőmenüből PLAY RANDOM LAND-ot választottunk volna.

PAUSE: Szünet. Kikapcsolja a játékot.

SEND MESSAGE: Az opció neve alapján üzenet lehetne küldeni valamilyen králynak vagy a lőhet-logikától többet sebeseket próbáltuk a konkurrenciá tőle venni, de a lőhet-logikától sem mozgatták rá...

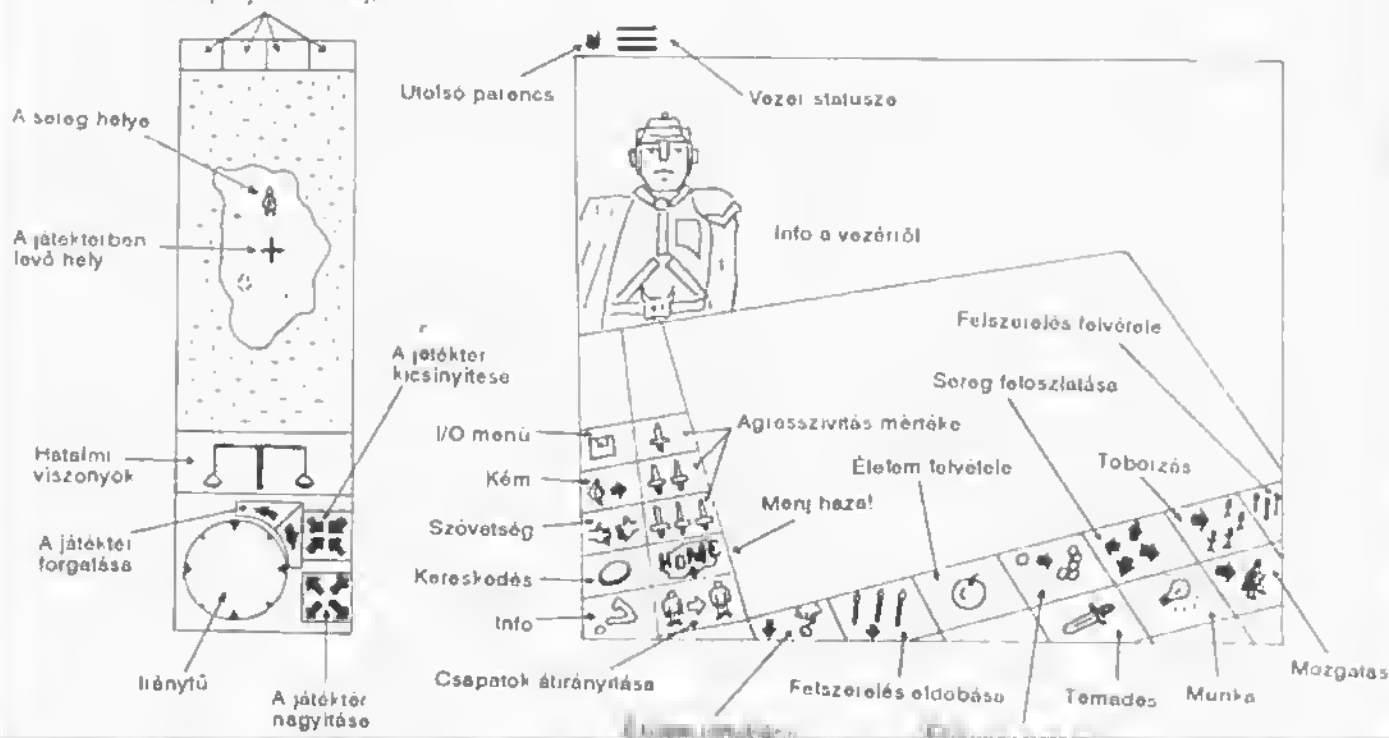
Javasolt stratégia mindenekelőtt vegyünk fel álmélet a bázisról, majd nézzünk körbe a helyszín városai között, hogy felmérjük a hatalmi viszonyokat és megnézzük, hogy nem toboroz-e sereget valamelyik ellenséges vezér valahol. Állítsuk az agressziót a maximumra, majd támadjuk meg valamelyik közelben lévő 10 vagy 18 fő létszámú várost (ezeket akkor is el tudjuk foglalni, ha az összes katonánk pusztán közel harcol). Lehetőleg olyan várost válasszunk, amelynek környékén juhok is legelésznek, hogy a város elfoglalása után rögtön fel tudjuk tölteni az ételkészítési szintet legalább 6-700 napra elegendő mértékben. Fogjuk munkára a hadsereget, hogy építsenek listát vagy kálapuhot maguknak (ha a város környékén vannak csónakok, akkor egyből azokat is felvehetjük). Míg a sereg dolgozik, addig figyeljük az ellenséges csapatok mozgását — mindig egyenes vonalban mozognak a következő célpontjuk felé. Ha túl nagy sereg közeledik felénk, akkor még mielőtt a közelünkbe érnének, gyorsan vegyünk fel a felszerelést, amit a sereg épített és álljunk tovább (előg sok helyszínen szükség lesz arra, hogy addig szeladjunk az ellentől el, míg elegendő felszerelést nem gyűjtünk a seregnek). Vigyázzon, ha ilyenkor túl sokáig várunk a továbbállással, akkor a sereg visszafordul, hogy megvédje a városát (ilyenkor adjuk meg ismét az új célpontot). A királyok közül is, Herald sohasem támad, de ha a másik két agresszor is mozgat seregeket, akkor nem rossz technika, ha megvárjuk, míg a seregek egymás torkának esnek, majd a csatamezőről összegyűjtögetjük az elesett katonáink felszerelését és a vesztes vezér ételkészítési szintjét (Hullarabtki — CoVboy). Ha a seregek egy adott célpont felé mozognak, nem támadják meg egymást, ha egymás útját keresztezik, csak akkor, ha valamelyik egy városát véd. Ha ellenséges seregek csatáznak egymással, akkor nem rossz ötlet egy huncut megoldással állni táborozzunk le az erősebbik felé mögött (nyilvánvaló, hogy az fog győzni); a seregek vezetői mindig leghátul állnak (bizonyára onnan látják, és elég jól a hadi helyzetet...); várjuk meg míg a két sereg katonái elkezdik öldökölni egymást és mialdön máris szépen totyogtak, támadjuk meg az erősebbik sereg vezetőit. Mivel az teljesen egyedül fog állni, a seregünk nagyon gyorsan kivégzi — ezután le lehet számolni a másik, már erősen meggyengült sereggel is. Ez a módszer ugyan nem túl etikus — de hatásos! A hadjáratok első részében a feladat az, hogy szétverjük az összes ellenséges sereget, azaz minden vezetőt megöljünk. Ezután már csak nekünk lesz hadseregünk, tehát nyugodtan össztoborozhatunk és felszerelhetünk egy 25-30 főből álló sereget és lépésről-lépésre elfoglalhatjuk az összes várost. Az ellenséges seregek mozgása az adott helyszínen minden egyes játékban ugyanolyan, tehát ha valahol elbuknánk, akkor újjakezdéskor új stratégiát dolgozhatunk ki az előbb tanultak alapján.



△ Jól hallok? POPULOUS II?

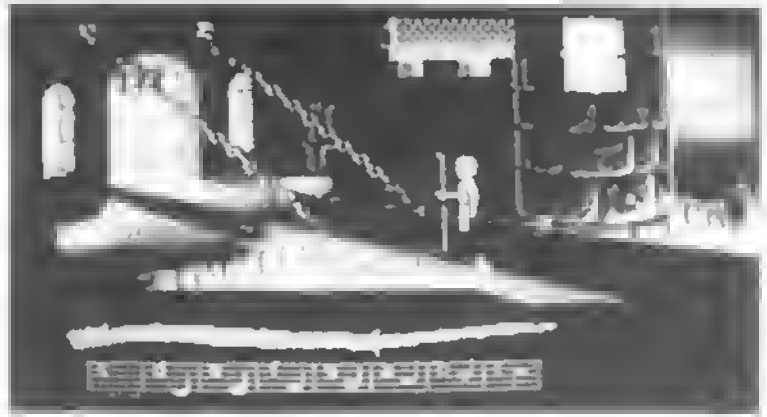
A stratégiák kedvelői valószínűleg megcsodálják, mert az imént leírtak csak általános irányelvek — gyakorlatilag minden egyes helyszínen más-más stratégiát igényel. Mire már említettük, a kivételzés teljesen a POPULOUS-ban megismert módszerekre alapul, de a grafika jelentősen fejlődött és a digitalizált hanghatások is meggyőzőek. Néha ugyan klassz látni a játékos és győztes társát is hajlamos néhány másodperc lemerevedni, de ezek a szépséghibák nem túl zavarók. A POWERMONGER egyébként IBM PC-n is teljesen megegyezik az Amiga-verzióval, eltekintve ettől az apróságtól, hogy a leggyerekek eldobását eredményező ikon másképpen néz ki. A POPULOUS-kedvelőknek még egy info: Peter Matynaux, a Bullfrog cég főnöke azt ígérte, hogy nyári végére megjelenik a POPULOUS II is. Hát akkor, drága "Hatalomkupaécek" — munkára fel!

A térkép kijelzési módjai



Loom

Valamikor réges-régen egy nem túl messzi-moszi galaxisban (sőt iógión ill helyben) élt egy George Lucas nevű úriember. Egy szép napon az az ötlete támadt, hogy azt a néhány filmet, amit néhány alig ismert film (bizonyos "Csillagok háborúja"-filmtitkója, bizonyos "Indiana Jones"-sorozat, stb.) megerőltetésével kezeselt, a számítógépes játékok területén is be fogja fektetni. Nem volt egy rossz ötlet... Először 64-en jelent meg néhány egészen "lúthelő" produkció a Lucasfilm Games néven jegyzett leányvállalatától (talán még akad valaki, aki emlékszik a MANTIC MANSION-ra, ZAK-ra, STRIKE FLEET-re), aztán áldásos működésüket a 16 bites gépeken is folytatták (ZAK, INDY III ADVENTURE, THEIR FINEST HOUR). Az addigi dolgairól még az igazán élesnyelvű kritikus is elmondhatta, hogy talán még szóda nélkül is elmennék — nemkülönben a Lucasfilm magikus szövetségére alól kikötött legutóbbi játéka, ami a kereszttségben a LOOM nevet nyerte. Előjában csak annyit róla, hogy a játékok megnézve minden adventure-játékos csak elégedetlen csengett a nyelvvel — nagyon csodálkozónak rajta, ha lenne valaki a Földön, akinek nem tetszik.



Így, Talán abban a városban hagytuk el a fotót a címképarnyósól?

A játékból a Szóvak Céhje egyik új údvőskéjének, Bobbin Threadbare-nek a szerepét alakítjuk, aki valahol a mesebűvös birodalomban fog kóborogni. A történetről nem tudunk semmit, mert a játék folyamán úgys fokozatosan feny derül mindenre. A történet egyébként egy német (vagy osztrák?) népmese (vagy műmese?) feldolgozása (vagy feldolgozása?). A játék kezdetéről azt lehet elmondani, hogy a kalendárium-kaleidoniában onnét egyszerűbbet már nem nagyon lehet kitalálni. Az irányítás az egérrel történik, szöveges inputra abszolút nincsen szükség. Mindezen tárgyakkal/személyekkel a képe, aminek akinek valamilyen szövege van a történetben, azonnal megjelenik a képernyő jobb oldalán lévő ablakban, ha a pontlellet rájuk mutatunk. Egy ilyen tárgyat vagy személyt elcikkelve az ablakban megjelenik a neve és az ablakra elcikkelve információkat kaphatunk róla (általában tárgyról) vagy beszélgethetjük (személyről). Egyes tárgyakat ezzel a módszerrel "OPERATE"-olhatunk is, azaz Bobbin valamit csinálni fog velük. A LOOM világában egy csomó olyan tárgy van, ami bizonyos hangot vagy dallamot ad ki, ha megvizsgáljuk vagy működtetjük. Kulcsfontosságú szövege lesz tehát a játék irányításában Bobbin varázsbóljának, amely ezeket a hangokat jelzi és amelynek négy hangjegyből álló dallamokat tudunk lejátszani a rendelkezésünkre álló hangskálából. A rejtvenyek megoldása ilyen dallamok lejátszását lehetősséges, ha a célpont képe és neve az ablakban van, akkor a billentyűzetről begépelve a kottában a kívánt hangra elcikkelve a varázstól megfelelő helyre elcikkelve lejátszhatunk egy dallamot neki, ami egy varázslatnak felel meg (a foghatóbb nehézségi fokozatban már csak az utóbbi módszert használhatjuk). Ha a varázslat sikeres, két színű villódzás jelenik meg a célon (de nem sokára vizsgálhatjuk az eredményt is — ha sikertelen, akkor piros és a játék jelzi, hogy ennek nincs halála vagy a dallam nem varázslat. Természetesen csak azokat a dallamokat tudjuk használni, amelyeknek a hangjegyeket már ismerjük, tehát a hangjegyek ismerete, egyfajta "tapasztalati pontnak" felel meg. A játék kezdetén mindössze a skála első három hangja (c-d-e) van meg, de a történet bizonyos pontjaira eljutva további hangjegyeket kapunk. A dallamok — kották kivételével — minden egyes játékban változnak, de a program ügyel, hogy ugyanannak a tapasztalatnak megfelelő dallamokat tanítson. Ha egy új dallamot hallunk, akkor figyeljük meg, hogy mi adta ki vagy milyen csodálmány történt a dallam lejátszása közben — ez utal a varázslat felhasználásának módjára is (na jó, hát nem mindig teljesen egyértelműen...). Azok a dallamok, amelyeket nem palindromok (azaz visszafelé nem ugyanazt adják), olyan varázslatoknak felelnek meg, amelyek kiterjednek — tehát visszafelé játszva őket a varázslat alkotószóje jön létre (például kinyitni/bezárni valamit). Bar a billentyűzetről nincs szükség a játék közben, néhány billentyűnek mégis van valamilyen funkciója: 'SPACE' a pause, 'ESC' pedig a hosszadalmas párbeszédokat és közjátékokat, 'F5'-tel pedig max. 10 játékállást tölthetünk/menthetünk külön lemeze. Bevezetőnek annyi bőven elég is lesz. Most van néhány jó hírünk, meg egy rossz. Melyikkel kezdjük? Mondjuk a jokkal a játék teljesen lineáris (bár néhány fatedotot többféleképpen is meg lehet oldani) és nem lehet "meghalni" benne (ha valamit aligoltunk, akkor legfeljebb nem jutunk tovább). Most ekkor jöhet a rossz: az országban egyelőre csak német nyelvű verzió van, szövege mi is azt fogjuk ismertetni.

A dolgok foglalatán Bobbin éppen a Szóvak Céhének jelmondatán ("A munka ádus — különösen, ha más dolgozik") lópiang — vagyis ádósodott hirtelen a felülről emelkedő hogy telen. A talu irányából hirtelen egy izgalom hívó-űldő érkezik és azt susogja a fülébe "Ebredj gyorsan, Cygna fia! Elérkezett a bűvösök évt!" Két cipőbe szom jelenik meg a csuklya alatt, ami a mi tulajdonunkat képezi, vizuál érdeklődve hallgatja a fűdők további mondatjait: "Az Öregok azonnali beszélni akarunk veled. A Főtanács a Szóvdzók termében vár rád" — s ezzel az igen kórszerű hirodés technikail eszköz el is lépnek. Hm, Bobbin szomorúan tapasztalja, hogy a szövegesnek vége szakadt: jobb lesz, ha azonnal lesiet a felübe. Az ósvény a két szikla között vezet lefelé és a felü olótt ágazik el a felé, a móló és a felü irányába.

A taluban jónéhány érdekes kunyhó várja, hogy fededezük őket, de mindenképp el kell látni a balra lévő — az Öregokot nem szabad meggyáskoztatni! A bejárat egy omlócsőbe torkollik, amelynek felét a történetet elmesélő talazónyek díszlik. Az első szöveg az alábbi: A Világ leírását és a két Árry alutalt beszólja el, a második pedig a céhek felmunkodását és a Szóvd történetéről szól. A harmadik szöveg egy különös módon hiányzik (azaz egyelőre még nincs befejezve), ez mesél a céhek hanyatlásáról és a harmadik ány eljövételéről. Folyt köv — attól függően, hogyan játszunk.

A történet befejezve Bobbin észreveszi, hogy az Öregoknak éppen valami dolgot támadt — jobb, ha egyelőre nem mutatkozik előtük. Sőt, még jobb, ha mondjuk elbújik és kihallgatja, miről beszélnek. Az Öregok éppen Hetchel anyót vonják felölösége valami titkokat "bűn" miatt, amelyet a céh törvényeinek megszegésével követett el. Az idős hölgy nem kimondottan tonusit sok megbánást a volkai miatt, egy bizonyos újat figyelmeztetnie kellett, hogy a származása veszélybe sodorhatja. Az új feltehetően már egyébként is felébredt és rendelkezik a szó-

vők tulajdonságával. Hm, csak nem tudunk van szó? A Főtanács elégedetten, mert az új a megszerzett tudással ellenük is felhasználhatja. Hetchel a hagyományok szerint ugyanarra a büntetésre ítélt, ami 17 évvel ezelőtt egy másik tanítványa, Lady Cygna is elszenvedett (az a kedves mama volt... akkor mégiscsak látni volt szó!). Az utolsó Szóvdzók közül élkezik. Kissé meglepő és merő brutalitás! — Hetchel anyó hatyulójára avanszá, miközben az Atropos kezében lévő bot egy dallamot játszik. Ezt ugyan tökéletes hallással rendelkezők esetleg megfigyelték, de azért a betűlűeknek sem kell aggódniuk meg jonehanszori hallani fogjuk.

A Főtanács tegnap nem sokára kissé megdöbbenve tapasztalja, hogy a szertartást hivatalos vendég zavarja meg odakintól villogás harsán és hirtelen egy hatyul tűnik fel a légtérben. Nem sokára a Főtanács is testületileg hatyulvá alakul és — most már kötelekben — olimpul. Előtte természetesen meg mindenkinek megátkoznak a nevüket Bobbinnak természetesen foglalm sincs róla hogy mi történt. No, nem bol — elkezdhetünk játszani!

Az egyik Öreg volt szíves meghagyni nekünk a kezében lévő botot. Vegyük fel és máris tudunk zenélni c-d-e hangokat. Most akkor vizsgáljuk meg a botot. Elcikkelve az ablakra máris hallhatjuk az első varázsdallamot (ez mindig ugyanazt c-d-e-d). Egyből vissza is játszuk a lejátszást, mire az éppen kinyílik, ebből levonhatjuk a mélyreható következtetést: ez a dallam kinyit nekünk valamit. A tojásból előmeszik Hetchel, aki most nem anyó, hanem kacska. További csevegés következik, amelyből kiderül, hogy Hetchel elégedetten jelenlegi állapotával, de azt tudta előre, hogy a hatyul elől bennünk megmenteni. Azonkívül az Öregok azért felnek tőlünk, mert mióta a világja jöttünk, a Szóvdzók szövedékében egyre jobban talajd a hárs. Mind ezek okát a mi kis személyünknek tulajdonították és ahhoz

hogy a Rend visszatérjen, el kellett volna tűnnünk a színről. Most viszont az Öregék lütek el és a Kaosz egyre torjod a szóvaldekben — a harmadik *Army* közelodik. Sok hirtje nincsen arra vonatkozólag, hogy mi lehetne ténny a feltámasztására, viszont örül, hogy mai halunk van az Öregék botja — kezdetben nem túl sokat tudunk kezdeni vele, de ha megoldjuk az előttünk álló feladatokat, akkor újabb hangokat is szerezhetünk. Amíg a bel nálnunk van, nincs mitől tartanunk, de ha valamikor elvesztenénk, majd jön *Heichel*-kacsa és kihúz bennünket a pacból. Egyébként jó lenne, ha elmennánk a szigetről, mert a küldetésünk a tengeren túlre szóit... Ezzel be is fejezi az előadást és elröppen a hatyút után. Most már nálnunk a bot, tehát a szövetségkel megvizsgálva, meghallgathatjuk azt a dallamot, amit a hatyúva változaskor hallottunk (ez is mindig ugyanez c'-f-g-c).

A falu jobb oldalán áll *Heichel* kunyhója, ahol néhány érdekes újdonság várja, hogy meglátnánk. Az asztal jobb oldalán lekszik a Varázslatok Könyve — *Heichel* már megtanított bennünket az olvasására. Kinyitni nem kell, men *Bobbín* már mindent tud, ami benne van. Ha ráclickelünk, szépen zsebreavágja — szerinte jó, ha nála van. Az asztal bal oldalán egy üveglombik várja, hogy *Bobbín* felbarksa. A kiomló lötyedék ismét egy dallammal gazdagít bennünket. A hang akkor jött létre, amikor a lombik kiürült — tehát ezzel a dallammal kiüríthetünk valamit (visszatérő játszva pedig feltöltjük). A szoba sarkában néhány halom szövet várja a festési procedúrát. A festék a tüzhegyen rotyog egy kondérban. Telemészelesen a kondér is zenél: eljátssza a leheiről zöldre festés daltamat nekünk (visszatérő zöldből leheirre). A másik sarokban egy halom már megfestett lepedő van a székra lerítve. *Bobbín* szerint ez lertelmea zöld színű — tehát egyből meg is kezdhetjük a tréninget: mossuk ki a zöld színt belőle. A tüzhegy mellett jobbra egy halom leheér gyapjú árvalkodik — azt is be lehet mázolni zöldre, de a vizsgálat azt mondja róla, hogy azt nem kell befesteni (szóval hagyjuk békén) — ellenben lassuk zöldre az alul levő ruhákat, amelyek *Bobbín* szerint már csak festésre verek.

A falu harmadik kunyhójában is vannak érdekes dolgok, de ott egyelőre sötétség uralkodik és *Bobbín* nem lát egy kukkot sem. Előbb tehát meggyünk "sötétben látási" tanult. A lemető lalé vezető út egy sötét erdőn vezet keresztül. Négy lán találhatunk egy-egy odút, amelyben baglyok laknak. A baglyok pedig ludvelevőig elég jól lának a sötétben is... Az odúkra clíckelve sorban megkepjuk majd lölük a sötétben látás dallamát — egyelőre viszont az egyik odú lakója odún kívül tartózkodik. A szomszéd képernyőn üdögél egy slrkővön és az lstennek sem akarja eldandolni nekünk a dallam negyedik hangját... Ráadásul a faroktollal oktatjuk a slrkő tollatát is, amit így nem nagyon tudunk elolvasni. A bal oldalán levő beidből viszont ki tudunk ugrasztani egy nyuszit, ami ljetten elszáguld. Azaz csak elszáguldane, mert a nyúlból a bagolyba is rögön élet kőhőzik. Aztán a bagolytól a nyúlból kikőhőzik az élet... *Bobbín* sajnálja ugyan a dolgait, de így legalább elolvashatja a mamája sírfeliratát.

"A Végzet Viliána csap lo az égből,
A mennydörgés messze szől, a tengeren túl,
Egészen odáig, ahol várak,
A Csodák és Lékek Táván,
A napok, amikor az ég megnyílik,
És a fa szótiasad."

Jól hangzik. Különösen sírfeliratnak. Persze azért azt ki lehet hámozni belőle, hogy amikor kinyílik az ég, akkor kassá villámlani fog. Itt lehet választani az eget és van nyitó dallamunk is — hát akkor noszo, laltel Hm, nem alkerült... Azt mondja, hogy a hegytelről jobb a kilátás. Rendben, akkor később majd megpróbáljuk onnan is. Most egyelőre menjünk vissza a baglyokhoz, mert mér az üres odu gazdája is jólakottan bekotlott a lészékbe és a bagolydalárda most már végighugogja nekünk a teljes dallamot.

A baglyoktól tanultakat a falu harmadik kunyhójában zenéljük el a sötétségnek, mire fény gyullad. Egy halom azalmát és egy halom aranyat látunk. A díszlet mögött egy rokka áll, ami szintén dafolni fog nekünk. Egy egészen érdekes nőiát zenél... Rögön ki is próbálhatjuk a szalmát aha, aranyat csinál belőle! (Hoppl Ezzel a fickóval érdemes biztatazni: ő hozzá a botját, én adom a szalmát — CoVboy) Ha *Heichel* kunyhójában a megfelelő anyagokat lestedtük meg, akkor már most megkepjuk az 'l' hangot (egyébként csak az ég "kinyitásaánál"). Most már visszaszólhatunk a hegytelőre és kinyithatjuk az eget. A dallam lejátszása után az ég hirtelen meghasad, villámok lörnek elő belőle és a fa szétropedvo a mélybe hullik. A rönk egészen váleljonul a kikötői móló elé úszik be. Menjünk le tehát mi is a mólóra. A móló mellett sziklán egy kagyló üdögél, szorosan bezáródva. A doszhéron üdögélő slrályok érdeklődvo vizsgálgatják a leandó reggelt és ha kommunikálni próbálunk velük, a nyitáa dallamát éneklik nekünk. Notán valamit ki akar-tet nyitálni velünk? Hihetetlen lantázle szükségos onnak kitálálásához, hogy a kagyló belsejét kívánják közölöbbről megvizsgálni (de azért az is segít egy kicsit, hogy más tárgy nincs a

képernyőn). Nyrssuk ki tehát a kagylót, mire a madarkák buzgón lakomázni kezdenek belőle. Pottyanjuk be a vízbe, mászszunk fel a fatörzse és *Bobbín* megkezd az utazást a tengeren keresztül...

Ez nem túl sokalg tart a tengeren éppen tornádó dühöng. Megközelítve, *Bobbín* vadul litékkozik, hogy ő abszolút nem akar közelebb menni hozzá — de ha közelebb megyünk, akkor sincs semmi baj, mert a szálzsák lekap ugyan bennünket, de ugyanoda pottyanunk vissza, ahol az előbb voltunk. A tornádó vizsgálva megint csak egy dallamot hallunk — ha visszatérő lejátszuk nek, akkor szépen meg is szűnik (a dallammal tehát be/ki lehet "takerni" valamit). Továbbhaladva a fent látszó sziget lőle nem sokára partszellünk és egy újabb hangjeggyel gazdagodunk.

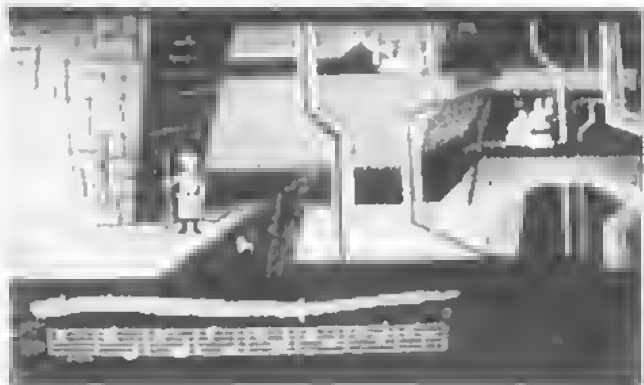
▼ *Padig Aigmar Szilárd azéicsendat mondott!...*



Innen rögtön két lányba is indulhatunk jobbra látszik az üveg város, balra pedig egy erdő hívogatója a vandort. Válasszuk mondjuk az utóbbit és sátljunk el az ősvény végéig. Itt *Bobbín* hirtelen megtorpan, mert furcsa dolog veszi kezdetét: a sommi-ból lassan négy pásztort lúnik elő (természetesen egy dallam kíséretében), akik elállják az utunkat és calptelődő társalgásba kezdenek. Többek között "taknyos kőlyök" címző alatt beszélnek rólunk (Talán fájba kőno ütni őket egy eulýon lőrggyel, hogy több tlaztelotol lanuljanak? Hátba erre le adnak valami jó kía dallamot... — CoVboy) és az egyik pásztor azt mondja, hogy felesleges itt lopakodnunk, mert már két dombbal ezeltől meghallotta, hogy jövünk. Egyébként egy bizonyos *Fleace* figyelmeztette őket egy varázsló érkezésére, de mr — bár kinézetre annak festünk — nem nagyon hasonlítunk a várt személyre. Ha mégis mi lennénk, akik *Fleace* vár, akkor mutassuk meg mit tudunk — egyébként nem mehetünk tovább. Jól van, fiuk, majd később mutunk egy-két érdekes dolgot — egyelőre köszönnük a láthatatlanság dallamát, most éppen mástól van dolgunk...

A pásztoroknál elágazó ősvényen szintén az üveg városba jutunk le. Ide több bejáraton keresztül le bejuthatunk, de egyelőre haledjunt párhuzamosan a szélétől mindaddig, amíg az egyik toronyban két munkást nem pillantunk meg. Ezek app serényen munkálkodnak velamin. A toronyban a későbbiekben nekünk is lesz állítóznivalónk; a munkások — halmi ltkos lelalatra hivatkozva — szépen kíséssékelnének bennünket, szóval utunkal biztosítandó innon kintről verázsoljunk egy láthatatlanságot rajtuk (azt, amit a pásztorok ekúnésor adtak). *Bobbín* szerint minden klappal, tehát be is léphetünk a toronyba. Odebeni az emeleten két ligurét pillantunk meg, akik éppen egy krlatálygomb előtt beszélgetnek. Hallgatóni ugyan csunya dolog, de csak akkor, ha közben észreveszik az embert — ezek pedig nem fognak. Tehát most így teszünk. A két személy *Crucible* master és *Mandible* püspök, akik arról csevegnek, hogy a megrendelt krlatálygomb elkészült. A püspök elégedetlen az erodeménnyel, mert csak 4 (talán 6) órára nezhel előre az időben, pedig neki legalább 8 órára van szüksége. Szóval ő ilyen gömböt akar. A teretere végén *Crucible* megvonja a vállát — legyen meg a vovó akarat! Menjünk le az emeleten levő kupolába, ahol egy kía harangot találunk. Dallamot ugyan nem játszik, de amikor *Bobbín* megpiszkálga, akkor leljobb telepontát bennünk egy emelettel. Most érkezőnk azokhoz a munkásokhoz, akiket kintől megpillantottunk. A varázslat úgy látzik, tényleg sikerült, mert *Bobbín*-ből csak a körvonalai maradtak és a munkások is nyugodtan beszélgetnek tovább. A szó éppen arról folyik, hogy azért koll itt fent túlórázniuk, mert *Crucible* mester nem szeret semmiféle kockázatot vállalni. Ha a krlatálygombnak egy krlatálygombre van azükségük, akkor bizonyáro valami rosszban sánlikálnak — tehát meg kell tenni a megfelelő óvintézkedéseket. A munkások éppen az "óvintézkedésen" dolgoznak, ami nem más, mint egy hatalmas kassa

vol csehől a sarkány. Ebba is bele lehet kukkani, egy füstölő hegyet, a hatyút és a végleges *Mandible* püspököt láthatjuk benne. Az út a kijárat felé a fa mögött vezet. Így tehát a fan kell clickelni, hogy *Bobbin* odalátaljon. Miután kijutottunk a hegy belsejéből, szomorú látványban lesz részünk: a lefele vezető úton hatalmas lyuk tátong. Talán azért, mert gazdaságtalanul használták ki a rendelkezésre álló építőanyagot, ha nem csigavonalban menne, hanem egyenesen, akkor mai eleg lenne. Nem baj, majd mi kipótoljuk egy antioinadés dallammal. *Óé!* — máris egyenesen kanyarog lefelé az út. Amint eltűnünk a kanyarban, látjuk, hogy a még mindig füstölő farkú sarkány is arra repül, amerre mi megyünk. Hm. Talán megnézhetünk, hogy egy kicsit megpirítottuk? Meglehet.



Melyik lehet ez a Stoke?

Egy temetőbe érkezünk, amelynek a sarkában egy lü szunyóval. Érdemes egy helyet választani a szondorgésia. Csináltunk rajta beismertén varázslatot és a zenéje visszahajózik hozzánk az álmok tengeréről. Miután magához tört, almondjia, hogy ő *Rusty*, a Kovácsok csehéből és tulajdonképpen tűzfűtől kéne gyűjtania, de nem talál egy árva darabot sem. Ezért inkább alszik, mert úgy sokkal jobban telik az idő. Megmutatja *Forge* néven közismert városukat is, ami a céhre jellemző módon egy hatalmas üllőre hasonlít. Hatyúkat ő sem látott, van viszont egy csomó hígó. Kősz, az nem kell — olyan nincs a családban. A sötétsédtől megint elfárad és visszatekshik aludni. Ha most lemennek a városba, a toronyban álló ő megkérdi belinünkkel, hogy legyünk szívesek kinyitni a vagy esetleg egy vezetővel bejenni. A kaput kinyithatnak a nyitó varázslattal, de a jól megőrzött ő nemsokára úgyis páros labbat lúgna ki bennünkkel... Ezért inkább zenéljünk az alvó *Rustynak* egy tükörkép dallamot. Miután *Bobbin* elcsatlé a sajátját *Rusty* ruhájára, az ő sem akadékoszkodik tovább a kapunál és bemehetünk a városba. Az őtől megtudjuk, hogy egy bizonyos *Stoke* máris átgázolt a város bennünket és legközelebb jobb lenne időben visszajönni. Kelessük meg *Stoke* utat, aki órámmal üdvözli az ő "láthatatlan" tenitvényét, aki máris órák óta eltűndött lúzlát gyűjteni és teljes egy, azaz egy darab bottal tört vissza. (Mitéle "bottól" beszél az a jömbör?) Meg szerencsésen, hogy a főemberek lúli vagyunk, különben a tűzfűt helyett mi landolnánk a tűzben, mert ha kialszik, a céh elveszt a klerikusok megindulását. Ezzel elveszt a közükből a varázspálcát, bedobja a többi tűzfűt kőz. Mintek pedig szépen bezi a kamrába, azzal a cseppel sem bízható felkiáltással, hogy nemsokára visszajön és nem egyedül. A bet nélkül ugyan nem tudunk spemmit sem kezdeni, de azért csak vizsgáljuk meg a szalmát. Ugy látszik, *Bobbin* nemcsak *Rusty* ruháját, hanem szokását is magára öltötte: közli, hogy eléggé alálmosodott és az az edag szalma nagyszerűen alkalmas hatynak tűnik egy kiadós alvásia. Egy pillanat alatt álomba merül.

Most egy kis információval látunk: füstölőgős farkú ismerősünk rövid úton landol a temetőben, ahol egy ismerős, csuhás alakot pillantott meg a hogy lovában szundikál. Az alvó *Rustynak* elég csúnya ábrándosa van, amikor egy hatalmas kairam megköcsögtatja a vállát és a tulajdonosa közli, hogy nem volt kedvére való a dolog azzal a tűzzel, viszont most zsenge, fiatal húsa vágyik a bendője...

A szundikáló *Bobbin* hirtelen arra ábrad, hogy ismét a saját ruháját viseli — megszűnt a tükröződés. Mindenesetre reméli, hogy *Rustynak* nem történt semmi baja. (De drága fickó! Bár végül is az már csak nem lehetett, ha nem lenne azzal a szalmával egy sarkány tüzorára... — *CoVboy*) Odakint *Spoke* azon mészéledik, hogy pont most fog ki a tűzfűt, amikor a klerikusok tízezer kardot rendelték tőlük — talán még az írásztól is fel kell áldozni! Ettől ugyan nem fog sokáig ógni, de azért tűzbe vóti a varázsbottot is. Hál'istennek nem gyúlad meg,

viszont elfozd villogni és egészen érdekes füstöt ad ki magából.

Odakint a temetőben ekörtyben meghasad az ég és *Rusty* annak a laményában távozik az Örökkévalóságba, hogy még egyszer elképze azt a szöveget, ahinél a sorst köszönteli. A túlvilági vezető lyukon ma kénytelen foglalom van, ismerős alak tűnik elő belőle. Egy kacsa. Azaz *Hatchel* anyó. Érdemesnek szemlél *Rusty* földi maradványát, majd azon morfondírozik, hogy hova lúnhottunk mi, amikor csak a kovácsok városa van a közelben és ott olyan barátságtalan népek laknak, hogy sohasem engednőnek be egy szöveget. Ebben a pillanatban jelenik meg a város felett a varázsbott füstje, ami egy repülő hatyút szimulál. *Hatchel* tehát úgy dönt, hogy inkább megis megnezi magának ezt a várost. Miután belepűt a kamanca kőményen sikeresen megkaparintja a bottot és visszajuttatja *Bobbin*hoz. Ismét van bott, tehát munkára fel! Nyissuk ki az ajtót a megfelelő dallam, mel és manjunt le a lepcsőn. (A szalmát a kamrában egyébként színién alanyra lehet változtatni, valamint a tűzfűt fallokat is fel lehet tölteni.)

Egy terem felangójele jutottunk. A terem közepén éppen egy kard van megmunkálás alatt. Az eseményekel a céh vezetője és egy ismerős alak (*Mandible* püspök) ligyeli, miközben csövegpróbálnak. Természetesen kihallgatjuk őket a szó arról folyik, hogy a trézoridk kard el eszűtte végre az előkészületek vége! Igaz, jelenteni és *Mandible* nagyon túlélmellen, hogy ilyen sokáig kell várnia erre az utolsó! Bar igaz, hogy er egy rend kívüli kard lesz a maga nemében. A kovács egyébként mindig valami érdekes kilogást talál ki, hogy miért nem készült meg el a munkával. Nem is fog soha, ha csak mi be nem segítünk egy kicsit, azaz nem járjuk el visszafelé a használt tanult dallamot (egyébként jó az antioinadés is). Varázsolni a kardon csak akkor tudunk, amikor a kovács a magasba emeli (clickeljünk a beszélgető hickókra, hogy kezdzenek lőle), egyébként semmi sem halfalszik a zajban. Ha a varázslat sikerült, a kovácsok a guta logja megúnti attól, hogy valamilyen időgőgőhöz kicsoribáltta álele lőmuvét. *Mandible* sajnos nem hisz a szellemekben, mert látón elfogad két emberével és egy sarkány halán a kastélyba szállit bennünket.

A kastélyban egy szép vaskelvecben szállásolnak el bennünket és *Mandible* algedetten megalgati a zsákmenyát a bartondie lússágában. Röviden be is mutatkozik nekünk ő *Mandible* püspök, a klerikusok antiszekuláris konklávejának tians utimatalat. Alos apostola. Aha. Tehát egy újabb boldondhoz van szien csent. Hosszú csövegés következik arról, hogy miért tesz meg egy szöveget ilyen hosszú utat az otthonától, valamint arról, hogy veszélyes-e egy szöveget. Bizonyoságképpen *Mandible* megengedi, hogy a pontot mozgassuk a kepinyőn, tehát tudunk varázsolni. Sajnos csak a klerikus ajtaja választható, pedig de szivesen lamázottuk volna zoldie! Mindagy Nyissuk ki a kettő ajtaját. A közönség erre levonja a konzervenciát. lánlog veszélyesek a szövek. *Mandible* el is veszi a pontot mag a bottól, viszont lóvden vázolja előttünk lóvot a jövőre nevez (ami csak megelőrsni az elméleti állapokról lmenl megállapítottakat). A kastély egy elhagyott temetőben fekszik, pontosan az Elők és a Holtak Bliodalmának hatáiban. *Mandible* meg akarja nyitni az eget, hogy szabadon engedje a holtakat, akiknek természetesen ő lenne a vezetője. A holtakból álló hadsereg a pásztorok birkával elvta, a kovácsok kardjával felszerelve és az üvegfüvők Kistálygombjane nék védelmében legyőzheteleken lenna és ő, *Mandible* lehetne a világmindenség ura. *Bobbin* nem akarja idegesíteni a beleget, szóval csak egészen halkán jegyz meg, hogy hiába vette el a bottot, úgysem tudja használni. Most kiderül, hogy az imént a püspök csak azért engedte kinyitni a vaskelvec ajtaját, mert szüksége volt a nyitás varázslatának 4 hangjegyre — mi pedig úgyesen el is játszottuk neki. Ezután a kistálygombjane pillant, ahol máris látja, amint a kovácsok kijavítják a hibát, amit a kardban okoztunk és nemsokára el is adják neki. Azután lávozik az értékre, de előbb *Cob* lólkere koi, hogy ne tavesszen szem elől bennünket.

Kimenni nem tudunk, mert *Cob* (Cobboy?) előlítja az utunkat, tehát nőzzük meg inkább, hogy mi van a varázsgömbben. *Cob* nem engedi, hogy piszkáljuk a gömböt, de miután *Bobbin* azt bizonygatja, hogy csak bele akar nézni, megengedi — csőrébe viszont be akar nézni a csuklyánk alá, mert ő is hallott a logon daról, mely szelint egy szöveget csuklyája alá nezní azonnali halálhoz. *Bobbin* rááll az alkura. Míg a nézelődés folyik, ismét *Mandible* látható a képen, aki az ekörtyben megalóldik. Mire a kamaia visszaáll *Bobbin*ra, egy lövel csökkent a szereplők száma. *Cob* eltűnt valahova és *Bobbin* is elmúlt az dolgok annyival. "En hgyolmortaltein." Most máris belenézhetünk az üveg gömbbe, ahol a szokásos hatyút, egy sütt hatyút és egy lehulló kacatollat láthatunk. Az előjelzősek tehát nem túl biztatóak a jövőre nézve. Az egyik klerikusnak egy nagy, fekete, kistálygombjane kinezetű rondaság üldögél, ami elég éhesnek is tűnik — még szerencse, hogy be van zárva az ajtó! Kukkantunk ki tehát az erkélyre, hogy ma művel mostanában a püspök úr. *Mandible* kicsit előgedetlenül konstataja, hogy *Cob* nem volt valami elővigyázatos. Mindenesetre pont jókor jöttünk, hogy

tanulni tehessünk az új éra születésének. Miabavalóak *Bobbin* figyelemztető szavai, kinyitja az eget. Hatalmas hasadás támad rajta és *Bobbin*nek kissé rossz előérzete támad a jövődóval kapcsolatban — azért inkább hátrébb húzódik egy kicsit. Az égi hasadékból nemsokára megjelenik Káosz úr és érdeklődik, hogy melyik marha háborogtatja már megint a holtak nyugalmát. *Mandible* szívesen bemutatkozik a szokásos szövegével (a klerikusok antiszekuláris satöbbi). Káosz ezt annyira meghatja, hogy rögtön magával is invitálja a püspököt harmadik lélegelésére. Szegény *Mandible* szervezte azt egy kicsit megsínyli, mert az elhangzó dallamtól jéz ügyesebbek lelölélhetik, hogy mi volt az) darabokra hullik. A bel szerencsére itt maradt, tehát miután Káosz elindult körbenézni egy kicsit az élők között, ismét magunkhoz vehetjük. Most vissza kell mennünk a kórkoszhoz, hogy örömmel tapasztalhatjuk: valaki kinyitotta az éhes szörny kotrácát és az eltűnt velahová. Amikor visszasétalunk az erkélyre rögtön tapasztalhatjuk azt is, hogy nem tűnt el! Itt jön utánunk... Szegény *Bobbin* ijedtében felugrik a párkányra, de a szörnyeteg lemadása lezserolja onnan és belepottyannak az Örökkévalóságba.

Nem baj, úgyis tele van lyukakkal. Minden temetőnél, ahol eddig jártunk (pásztorok, üvegveros, kovácsok verose) egy-egy lyuk nyílt a síroknál. *Mandible* kastélyához nem tudunk már visszamenni (a szörny nagyon éhesnek látszik, tehát *Bobbin* inkább itt maradna), tehát azt csukjuk be szépen magunk után. Az Örökkévalóság másik oldalán megtaláljuk a Csodák és Lelkek Tavát, emiatt még a Jaluban olvashattunk *Lady Cygna* sirján. A tavon testületileg ott úszkál a teljes hattyúvó változott szövké. Az egyik hattyú különösen barátságosnak tűnik: már ismerős a kristálygömbökből és a szeme is teljesen olyan, mint *Bobbin*é. Örömmel üdvözlő bennünket és közli, hogy már régóta várta érkezésünket. Aztán hosszú monológba kezd: ő volt az a hattyú, amelyik minden születésnapunkon meglátogart bennünket. Egy anya igazán meglehet annyira a gyermekét. Ez a hattyú ugyanis *Lady Cygna Threadbare*, a mi kedves mamánk — *Hatchel* anyó csak nevelt bennünket. A derék koca most elrepült, hogy előbb érjen oda a Szóvőszékhez — ha Káosz megelőzné, annak beláthatatlan következménye lenne. Most nekünk is oda kellene juthunk, de valami egyfűrt stratégiával, mert erre nem mehetünk tovább a falunk a lengeren túl fekszik. Az egyfűrt stratégia abban áll, hogy a holt lelkek az Örökkévalóság repedésein keresztül vándorolnak: ha ezeket a repedéseket befotózzuk, akkor talán követni fognak bennünket.

Rendben. Kezdjük a dolgok a piros repedéssel. Ezen abba a temetőbe jutunk, ahol *Ruszt* véletlenül elfogyasztotta a sárkány. Elég szomorúen tesznek ezéppel meradványai, de nemsokára megjelenik a lelke is és örömmel üdvözlő bennünket. Aztán néhány provokatív kérdést is feltesz: például azt, hogy tudjuk-e mi történt akkor, amikor meglelte itt a sárkányt a mi ruhánkban heverni? Az odáig még rendben van, hogy luresz csőrömpölésünkkel telébrésztjük álmóbot; még az is jöndben volna, hogy elcsoréjluk vele a ruhánkat (ne legyenek kicsinyesek, majd később úgyis visszacsoréjluk) — de az már abszolút nincsen rendben, hogy egy tízméteres sárkány összelöveszti valunk és darabokra szaggatja! Ezután megmutatja, hogy mi maradt a városából ezután, hogy valamelyik lelélékony fíckó megzevonta a holtak nyugalmát. Hat nem sok. A holtak egyike kissé ideges lett, amikor nem hagyta nyugodtan pihenni. Mindenesetre most ő is visszatér az Örökkévalóságba, hogy megvárja az utolsó téletet — mint ahogy az egy rendes szellemhez illik. A pásztorlánytól már tanultunk újraélesztő varázslatot, tehát most bevethetjük *Ruszt* földi meradványain. Hopp! Már! felpattan! Kissé meg van lepve, hogy miket tudunk művelni, de azért köszöni szívesen és már szalad is, hogy megkeresse a céhének eltűnt tagját. Miután visszaléltünk, csukjuk be a repedést magunk után.

A következő állomás a pásztorok völgye. Itt egy halom hullá vár bennünket, de *Floeca* még érdekes módon életben maradt. Azt mondja, hogy egy kicsit későn jöttünk. Már csak ő maradt egyedül, de neki is nagyon fáj, hogy ez így van. Próbálunk meg segíteni, ha tudunk... Persze, hogy tudunk — de miért felejtette el azt a varázslatot, amit tőle tanultunk? Mindegy. Támasszuk

fel a pásztorokat, majd csukjuk be ezt a lyukat és magunk után. Következik az üvegüvők verose. Itt *Goodmold* mester holdorlik csendesen. Rajta nem kell újraélesztést alkalmazni — ő meg el Ha beszélgetni akarunk vele, elmondja, hogy nem sikerült a kaszát használnunk, sőt Káosz elregeztta tőlük. Már mi sem tudunk segíteni rajtuk, de azért mondjuk majd el a világnak, hogy becsülettel haltak meg, bteblabla — és ezzel eltűnik a semmiben. Miután azt a lyukat is becsuktuk, *Bobbin* elégedetten csettint: "Na, ez volt az utolsó! Afost már segíthetünk *Hatchel* nek! " Azonkívül megkapjuk a 'b' hangot is.

Ez az első olyan pont a játékban, ahol komolyan el lehet akadni. Most már csak egy helyszín maradt vissza a hattyúkhoz. Viszont még hiányzik az utolsó hangjegyük, szóval nem tudjuk a hattyút visszaváhoztatni (és más varázslat sem uzmel ingat). Amikor először jártunk itt, kijáratot innen csak visszalele telőtünk, szóval tőleleles zsákutcének tűnt a dolog — pedig meg van egy temető a falunkban is... Miután bezerlünk az összes lyukat és visszamegyünk a hattyúkhoz, clickeljük csak a kórkosyó bal oldalára és hopp-hopp-hopp! — kijárat nyílt tovább! Természetesen a falunk temetőjébe vezető réshez jutunk rajta. A szóvőszéknel nemsokára megjelenik *Hatchel* anyó. Mögötte pedig Káosz, aki vadul csaphod a repkedő kacsá fele. Közben bátorító indulót hallunk (Szaríntam az a Madnasa 'Razor Blade Alley' c. azáma... — CoVboy). Káosz barátunk szerint történelmi pillanat érkezett el és ennek öröme megalanthatjuk őt ennek a szóvőmesinének a kezelésére. *Bobbin* azt mondja, hogy ez csak a holttestén keresztül lehetséges, de Káosz szerint ez a kívánságunk könnyen megoldható. *Hatchel* repkedés közben azt hápogja, hogy semmitstük meg azonnal a szóvőszékot, *Bobbin* meg letecszelenul forog utána, mert nem tudja a varázsdallamot ehhez. Hirtelen telhangzik egy dallam, amitől *Hatchel* abbehangja a hápogást és leszéli a földre. Különös módon tovább mozgatja a csőrét, de semmi hangot nem hallat — teljesen megnemult. Szerencsére a REC gombot valaki lenyomva felejtette a szóvőszéken, mert ha megvizsgáljuk, akkor rögtön megtudjuk az iménti dallamot. Visszalele lejártsza a kacsának, az meglit repkedni kezd és újra kezdlet vsszi az egész kargelőzés. *Hatchel* megint azt kiabálja, hogy semmitstük meg a Szóvőszékot, *Bobbin* pedig ismételten a dallam után érdeklődik. Végre lelhaogzik a váru van egy hangjegy. Ajjajaj! Ez talán mégsem az volt ettől *Hatchel* róptoben sun kacsávs változott. (Ezt hívjuk gyorabútnak — CoVboy). Természetesen a Szóvőszék ezt a dallamot rögzítette, tehát hallgassuk meg és jeltssuk le azt is a kacsának (azaz most már kacsasútnak). Következik a harmadik felvonás a cselekmény ugyanez, de most megint egy másik dallam hangzik let (ha valakinek jó a lúte, akkor az észreveszi, hogy ez ugyanaz a dallam volt, amit akkor csendült fel, amikor Káosz megerkezett *Mandible* kastélyához). Ettől *Hatchel*ből mindössze egy darab toll marad, viszont Káosz is repül tőle egyet. Ez a temetői varázslat dallama. Hallgassuk meg és jeltssuk el a szóvőszéknek. Zutty! Egy tel órányi lemozcsorobole után végre hajlandó szanaszét szakadni. A lyukon természetesen a kedves mama repül be (ki más is lehetne?) és szummaza az eseményeket a Szóvőszékot teljesen tönkretetük. Káosz szerint ez elég nagy marhaság volt, de attól függetlenül a világ az ő utalma miatt fog egyesülni. Hattyu mama azt mondja, hogy sajnos igaz van ez az egyellen esélyünk már csak az, ha újra szójuk a sorunk fonálát. *Bobbin* szerint kissé körülményes lenne a lel univerzumot újraváregatni, de az anyja meggyőzi, hogy ez az egyellen, amit lehetnek. Hopp! Megkaptuk az utolsó hangjegyet is! Időközben újabb hattyúk jelennek meg a színen, amikor szóvősről van szó, a Szóvők cehenek természetesen ott a helye. Mivel most már nincs szükség rá, Káosz el is dobja a kaszát. Lepjünk be a lyukba, ahol végre visszatapjuk a vezérlést. Csak egyellen dolgot választathatunk magunkat. Most már ideje volna nekünk is jó szövké módjaia hattyúva változnunk. Miután ez megtörtént, Káosz vigyorogva utenünk kiatt "Rapuly olyan messzire, amennyire csak tudsz, rlyu szövké! Humarosan újys viszondlájuk egymást... " Aha. Csak nem úgy, ahogy te gondoltam, fiam? Most érdekes dolog történik a hattyúk megragodjak a hatalmas lyukat és elviszik magukkal 'valahova'. Meglepő földulal. Vajon mi történik ezután?

Hát kérem: semmi! Már! mint semmi! sem történik ezután. A hattyúk átvonszollák a hatalmas lyukat az égen és *Floeca* a pásztorok völgyéből, valamint *Ruszt* a kovácsok veroséből elkápelede bámulják őket. Káosz oldobott kaszaja hirtelen földsarlóve alakul az égen, de a hattyúk csak repülnek, repülnek, ki tudja meddig... — mi pedig meghökkenve bámuljuk a jóték késztésében látszott szemelek névsorát és az ENDE feliratot. Rakka belönd belejezés egy mesejétéknak. Az ember azt várta, hogy a hattyúk elrolo ketik il Singent, Szóvődszék királyát, akinek a segítségével úgy elphölják Káoszt, hogy az azt se tudja kinyögni, hogy Woolmark. De ez?

A játék kivételezőse egyébként mindenképpen ollermerést érdemel, mint ha egy filmet látnánk. A kiválóan hangszorolt alafestő zeneket Csajkovszkij műveiből válogatták össze, amelyek nagyszaruén illeszdednek a történet hangulatához (bár lemezcsorék közben kissé rőndön tesznek a "steccatok"). A rajzolás is kiteltet magukért, de az azért látszik, hogy igyekeztek alkalmazkodni az EGA-kényes IBM PC-k grafikké lehetőségeihez (PC-n is teljesen ugyanaz a játék, mint Amigán). A játékkal csak egy "gondunk" volt: nem volt valami nehéz végigjátszani. Ja, és természetesen a bejezés. Kábe annyira logikus, mint ha Nils Holgersson vereseve alakult volna és megeszi a horcsogát vagy mondjuk Bambit elveszik fővadásznak. Bár ha tenmesenét logjuk fel, akkor lényeg nem rossz ezot szerinti egy olyan világban átunk, ahol Káosz uralkodik. Na, nem baj — vájruk vissza a hattyúkat... (... és a lehonoket fel — CoVboy)

CoV 13/21

BOX MANAGER (C-64)

[illegible][illegible]

A játékunk a kétféle nyelvűkét pontot elnyelünk. Az elsőnél közhelyesnek van kimondva [szóbelis] kérésre okosok és DO YOU WANT TO LOAD A "DEVILIOUS GAME"? ha idejelen a YES! kell válaszolniuk, majd még kell adniuk az adminisztrációt [TAKE, DISK NO eseten mindig kezéjük a megtekintésnek, utasítások] természetesen ezt kell választaniuk. Ezután megvárjuk a következőt mondatokat diplománkat, nem ala is kell lennie [házas eseten az IS THIS CORRECT? kérdésre NO-val válaszolva nyitunk.]

In az évek folyamánként, átlagosan, körülbelül nyolc-hét megfigyelt, majd szerződést kötő költöző volt a szerződés az alábbi pontokat tartalmazza (sorrendben) és a bonyosztás 11 12), gazdasági támogatás helyezés (100-1), átlagos részvétel a bonyosztásban a szállításban (0-100), bányászati bányászati cím (NOIE) soronként, AREA terület MAFONA! nemzeti, WOILD világi Elsődleges gyártási 10 12 megcsúszó 50 60 helyezés 25 30% részvétel és munkák közötti helyezését pol A szerződés úgy van, az Ezer és CHANGE CONTRACT? H YES az értékelési módosítások a szerződés, a MAHAI ANOTHER BOXIFIT IN YESI választása pedig újabb körököt vezetnek a szállítók alá. Kérdésünk egy kicsit ideje!

[illegible]

EXIT klapát. Ha most megcsinálod pontosságát, vélassz egyet a SÁVÉ GAME (A) API DISKY, majd az EXIT GAME? kordocsmóro vélasszod az egyik YI S-ot, vagy HIO-ot. A kordocsmóro pontosságot láthatod az irányítóknál. Az egyik kordocsmóro kordocsmóro pontosságot láthatod az irányítóknál. Ha megcsinálod a kordocsmóro pontosságot, akkor az irányítóknál — kordocsmóro pontosságot.

OFFICE Hwalet A jialok kōngwauk hūysalim Tōlō dōlgat ka n̄ sēvritafutuk
INLEH

A zutarkó szövegek valószínűleg a közérdekű adatközléshez is a 1014/1991. (XII. 15.) parl. az. törv. 11. cikkének (1) bekezdésében foglaltakhoz tartoznak. A szövegekben tanúsított helyek a WCIH és a IWB (a közérdekű adatok) nyilvános tárházában, ahol az illetékes közérdekű adatok nyilvános tárházán a közérdekű adatok közzéadására kerültek. A közérdekű adatok közzéadására kerültek a WCIH és a IWB (a közérdekű adatok) nyilvános tárházában, ahol az illetékes közérdekű adatok nyilvános tárházán a közérdekű adatok közzéadására kerültek. A közérdekű adatok közzéadására kerültek a WCIH és a IWB (a közérdekű adatok) nyilvános tárházában, ahol az illetékes közérdekű adatok nyilvános tárházán a közérdekű adatok közzéadására kerültek.

[illegible]

Végül a hők elmozdít védelmezés miatt a szokatlanul hidegnek érezzük magunkat. A kóvászó pont az asztalonkon található mappa, innen az időjárás előrejelzését nézzük meg.

[illegible]

orvashatárak bontja az alábbi szempontokat szemmi Állóképesség, védekezés, sérülési hajlam, időtartamosság, erő, kitartás, sebesség Jellemző súl egy angol kutyajórást kapunk, de igen sokféle van, így a zsidót is jellemzi az erőteljeskedés. Néhány példa erő mint egy ókor, sérülések, a lohai a vezető, kitartás kemény "csaka" Ezek a jellemzők a látók szemé-

[illegible][illegible][illegible][illegible][illegible]

11a յօդով ճշգրիտ նկարագրելով ՀԴՄ-ում առկա գործող մեխանիզմները, համարվում է, որ ՀՀ-ում իրականացվող բնական ռեսուրսների օգտագործման և պահպանման գործընթացի մասին տեղեկատվությունը համապատասխանում է ՀՀ-ում գործող օրենսդրությանը:

[illegible]

BOSS, I'M PHIL THE PHISIO kezdte úszni a kármuk, akkor a bokszolók megmondták az edzőmnek a főzést. A szülés egy területet érint az edzésben — ilyenkor az edzőtől mentem az adott pontig.

Plus4 sarok

(Há! Istennek nem csak 64-es és Amigás olvasóink között vannak lelkes segítők, hanem a Plus4-szak között is. Nagyszerű pelda erre Simon János Budapesti, aki Jahny Manó álnéven már szinte egy fél CoV-re való anyagot küldött nekünk. A mostani Plus4 sarok egy rövid "Vélogatás a Mester műveiből"... — CoVboy)

THE HOBBIT

Az előbbieknél a THE HOBBIT című játék leírását küldöm el, amely egyaránt megjelent C64-en és Spectrumon is, a PLUS4-változatot 64-ről konvertálta át Pigmy. Ha valahol máj megjelent volna a leírása, akkor a lap útcélja legyen a papírkosár (Szó nem lehet róla! — CoVboy). Gondolom sokan olvasták Tolkien "A Gyűrűk Ura" c. regényét, amelyből számos játékpogram is készült, pl. a WAR IN THE MIDDLE EARTH, ami megjelent a CoV 3 számában is (a reklámról jó adag stíxet beveszlek CoVboytól). (Há! azt a "leírást" inkább jobb volna elfelejteni... — CoVboy). Ennek a történetnek az előzménye a THE HOBBIT, amely magyarul "A babó" címmel jelent meg könyv formában. A játék célja, hogy megszerezzük a tőpök kincsét és legyőzzük a sarkányt. Utunk során velünk tart(hat).

Gundalf A szürke mágus, varázsló. Segítségül hívhatjuk, de nem valami engedelmese, ráadásul lopkodós (mint az a CoV 10-ben is írva van). **Eltund** A játék elején 5 kancsómagot (LUNCH-öt) kapunk tőle, de ha magunkkal visszük Thoriin háta, akkor áldomimekretünk gyakorlatilag kimeríthetetlen lesz.

Thoriin A tőpök vezetője. Ő kéri a segítségünket a sarkány ellen is. Nagyon elős, szóval utazhatunk akár a háta is ilyenkor palancsainkat SAY " " formában közvetítjük fele, az égtájakat ugyanígy kell megadni (fel-szállás SAY "PICK ME").

Ajánlatos a SAVE/LOAD funkciókat gyakorlati használatra, a játékot QUIT-tel tudjuk utra-kezdeni. Nehány tanács annak, aki tud egy keveset angolul és a játéktól egyedül szeretne végigjatszeni:

- a trollokhoz várjunk (2xWAIT) egy ideig és azok kővé válnak
- a vasgát utáni teremben addig várakozzunk, míg el nem fognak
- a goblinok botorában állunk, toressuk szét Thoriinra a csapóajtót, azután várjuk meg, amíg felveszi a kulcsot
- Thoriinra könyörögni is lehet
- Ne kegyelmezzünk Gollumnak
- A gyűrű láthatatlanná tesz, de lecsúszhat az ujjunkról!
- A goblinokat is meg lehet ölni
- A csónakot a kötéllel húzzuk át a mi oldalunkra

Jaj, ahányok kell a játék Plus4-re az upon

nyugodtan. Címem a CoV 12-ben, egyébként Simon János, Budapest, Tilókölly út 146/b, 1145.

A játék elején egy házban vagyunk, innen indulunk aalandra. Várjuk meg, amíg a mágus kinyitja az ajtót (WAIT), majd menjünk E,E,SE irányba és vizsgáltsuk meg *Éltund*-dal a térképet (SAY ELROND "EXAMINE MAP"). Ezután menjünk a trollokhoz és várjunk két alkulommal (WAIT, WAIT), amíg kővé változnak. Tovább nyugat (W) felé és vegyük fel a kulcsot (GET KEY). Menjünk északra (N) felé, nyissuk ki az ajtót (UNLOCK, OPEN DOOR), majd tovább északra fele. A tetemben vegyük fel mindent (GET SWORD, GET ROPE). Haladjunk tovább S,S,S,E,E,N fele és várakozzunk addig (sokszor WAIT), míg al nem fognak és botorban nem vetnek. A botorban állunk (DIG) és egy csapóajtót fogunk találni, amit *Thoriin* segítségével tudunk kinyitni (kérni) (SAY " ") BREAK TRAP DOOR (" "). Ezt addig ismételtük, míg az ajtó betört ("The door is broken") üzenetet nem kapjuk és *Thoriin* felveszi az itt található kulcsot. Van amikor rákoncátlanodik, ilyenkor várhatunk, noszogathatjuk vagy kereshetjük a kulcs felvételére (WAIT/SAY/PLEASE). Ha addig meg nem tesszük meg, akkor most szállunk fel *Thoriin* háta (SAY THORIN "PICK ME") és nyitassuk ki vele az ablakot (SAY "OPEN WINDOW"). Menjünk SE,E,SE,E felé, ahol megjelenik *Gollum*, aki egy elfajzott hobbit. Veleltenul találhat a leghatalmasabb gyűrűre gonosz lett és a rosszat szolgálja. Teljes minden lelkiiridatás nélkül megköveteljük *Thoriin*-nal (könnyű kimagyalazni magunkat, ha a piszkos munkát vele vezetjük el) (SAY "KILL GOLLUM"). Az igazi történetben egyébként *Bilbo* meghagyja az életet — mi sem fontos megoltni, de ezután bármikor elkaphat hatulról bennünket *Gollum*-ot megszeressük a gyűrűt (GET RING). Ez a gyűrű láthatatlanná tesz, de *Szarkány*-nak, minden gonoszok leggonoszabbika készíttette és csak neki ad óriási hatalmat. Menjünk tovább N,S,NW,E fele és húzzuk fel a gyűrűt (WEAR RING). Most láthatatlannak lettünk, de mivel a gyűrű elég gonosz találmány, neha lecsúszik az ujjunkról. Ebben az esetben sokszor előgnak a goblinok és ismét a mai ismerős botorban kerülünk, előtől kell kezdenünk a menekülést (SAY "PICK ME", stb.). Vadabb tolmoszolást egyébként megölhetik a goblinokat, azaz a kárddal, amit a teremben voltunk fel (KILL GOBLIN WITH SWORD). Nyissuk ki az ajtót (OPEN DOOR), menjünk feléle (U) és tovább keletnek (E,E). Itt húzzuk át a függönyt (OPEN CURTAIN) és nyissuk ki a szekrényt (OPEN CUPBOARD). Vegyük fel az ételmel (GET FOOD, EAT FOOD) és tovább NE,E,E irányba, hogy megérkezzünk a folyóhoz. Dobjuk át rajta a kötelet, amit a teremben voltunk

magunkhoz (THROW ROPE ACROSS RIVER). Ezt addig kell ismételni, ameddig fele nem akad a tulparton álló csónakba ("It snags against and lands in the boat"). Ekkor húzzuk át a csónakot a kötéllel a mi oldalunkra (PULL ROPE) masszírunk bele (CLIMB INTO BOAT) és a tulparton masszírunk ki belőle (CLIMB OUT BOAT). Az átjárás a folyón egyszerű — egy kis (?) szenvedés.

Menjunk kelet fele, várjuk szét a hótót (STRIKE WEB), majd északra fele, ahol ezt megismételhetjük. Haladjunk tovább északra és vegyük fel a gyűrűt (WEAR RING). Vizsgáltsuk át az ajtót (EXAMINE DOOR) addig, amíg azt a jelzést nem kapjuk, hogy egy tünde megy át rajta ("Elf sweeps past"). Rendben, most mehetünk mi is (GO DOOR). Apopo, ha az ajtó vizsgálatakor a "The magic door warns of elves approaching" üzenetet kapjuk, akkor megint fel kell húznunk a gyűrűt az ujjunkra (WEAR RING). Tovább dél fele, de fontos, hogy a gyűrűt az ujjunkon legyen, különben elkaphat és bekerülünk a tündebörtönbe. Ilyenkor várjunk addig, amíg valaki kinyitja az ajtót ("Someone opens the red door") és oszonjunk ki (W). Ha valamilyen módon sikerült volna az ajtóktól elvenni a kulcsot, akkor bármikor kijuthatunk egyszerűbben is (UNLOCK OPEN DOOR). Ebben a botorban kerülünk, akkor is, ha az előtünde elfog.

Ha a hordóknál az ujjunkon van a gyűrű, akkor meg kell várunk, hogy az őt kihigya a bort és az ures hordót bedobja a folyóba, amire is kell ugranunk (JUMP ONTO BARREL). Ha *Thoriin* is velünk van, akkor ez kisebb nehézség lesz, hiszen ő nem láthatatlan. Ezután tovább kelet fele (PICK BARD), majd W,N,U,N. A sarkány leggyakrabban itt szokott megjelenni. Most le kell lovatunk *Barddal* (SAY BARD "SHOOT DRAGON"). Eszak felé fogjuk megtalálni a kincset, amit vegyük magunkhoz (GET TREASURE). Tovább S,S,S,D,S,E fele, várjunk meg *Barddal* (DROP BARD), ezután W,S. Várakozzunk 100 (!) lépésen keresztül (WAIT WAIT WAIT) és egy előtünde felé kellene megjelennie. Ha ennyi várakozás után sem jelenik meg, akkor már csak egy csendes QUIT segít. A tünde elfog és a szarkány botorban kerülünk ahonnan kijutni megintcsak a szarkány madár felét (UNLOCK, OPEN DOOR W). Vegyük fel a Gyűrűt (WEAR RING) és vizsgáljuk meg megint a mágikus ajtót (EXAMINE MAGIC DOOR). Ugyanúgy lehet kijutni rajta, mint ahogy bejöttünk, amikor a tünde áthalad rajta, akkor GO MAGIC DOOR. Most egy kis tolmózás követ, kezd W,W,W SW W,W,W SW W. Majd csak néhány lépés irányzik, majd ennyit szenvedtem vele, akkor szenvedjen a kedves olvasó is! (Hoppla! Meglapó befejezés, viszont mindenképpen eredeti... — CoVboy)

A HÓS LOVAG

Ez egy nagyon régi játék, talán egyike az első magyar nyelvű edvánluc-játékoknak. Nem is akartam alküdni a leírását, de amikor megláttam a Bólcsek Követ, amit szintén Tihor Miklós készített, akkor nem bírtam tovább lustálózni magam.

A játék célja, hogy megmenisük a királykisasszonyt, elpusztítva a gonosz sarkányt. Utunk során számos veszély és lejtörő vár ránk. Aki a lejtős nélkül akar a játékkal játszani, az a következő parancsokat használhatja:

Hányok: E, K, D, NY, FEL, LE, KI, BE
Fontosabb igék: NEZ, VIZSGAL, LISTA
További igék: FOG, FELVESZ, DOB, LETESZ, HÚZ, ESZIK, MASZIK, VISEL, HORD, VAG, NYIT, ZÁR, NYOM, SZOL, MOND, AS, FÚJ, ÓL, HASZNÁL, MEGMENT, AD, VESZ, MOZDÍT, LÖK, UGRIK.

A játék elején a kunyhóban vagyunk (N). Egy bói és egy pogácsát látunk, vigyük magunkkal mindkettőt (FOG BÓT és FOG POGÁCSA). Itt nincs más dolgunk, tehát KI és menjünk kelet felé. Egy kővas ösvényen gyaloglunk, tehát nézzünk körül (N) és vegyünk fel egy követ (FOG KÖ). Menjünk tovább kelet felé és egy alvóhoz érkezünk, amit el kell ugatnunk (UGRIK). Nini, egy tisztás! Észak felé haladva egy diámul jelenetnek lehetünk szemtanúi egy

vergődő legyhez egy pót közel. Természetesen mi utáljuk a pókokat, tehát ÓL PÓK. A legy köszönettel egy sípot adományoz nekünk. Menjünk el az útkereszteződésig (D, majd K) és onnan a folyóhoz (D, NY, NY). Az itt levő fűdőlől mentsük meg (HÚZ FÜLDÖKLŐ). Cserébe egy újabb tárgy, egy kulcs lesz az ajándékunk. No, gyertünk tovább a jelen álló feléig (K, D, K, D, D). Ide most bemegyünk (BE). Egy bányába bollunk, a lombikjaival együtt. Az egyik lombikban van az életvíz — de melyikben? IFÚJ SIP, FOG ÉLETVÍZ) és máj magvan az életvíz is, ami ugyebár fontos az ilyen típusú mesékben. Mi hiányzik még? Sok minden, például nemi pénz. Gyertünk a fészekbe (E, NY) ahol ásol szorozhatunk magunknak (N, FOG ASÓ). Most már csak egy alkalmas hely (KI, É, K) kell, hogy éshassunk egy kicsit (AS). Egy ládika az eredmény (FOG LADIKÓ, NYIT LADIKÓ), amelyben alanyia bukkanunk. (Nahát! Pedig en SZJA-formanyomtatványra azemlőttem... — CoVboy). Ha máj nálunk van az arany, akkor irány az utolsó szűz, majd onnan a lához (K, N). Itt meg kell mentenünk egy kismadárát és vissza kell tennünk a fészekbe, ahonnan kihullott (FOG KISMADÁRKA MÁSZIK FA, LETESZ

KISMADÁRKA). Jutalmul máj mienk egy újabb cucc, egy gyűrű. Most legyvezetia van szükségünk vegyünk kardot (K, VESZ KARD) és szorozzunk pancéll (É, BE, AD POGÁCSA) ami rögtön magunkra is othelünk (VISEL PANCEL). Most mehelünk a királyhoz (KI, NY, É, BE), aki alpanaszolja, hogy egyellen leánykáját elrabolta a sarkány. Vegyünk neki az urnát (KI, D, K, D, K), majd FEL a helyre az utonállóhoz. Vágjuk hozzá a követ (DOB KÖ UTONÁLLO), aztán menjünk tovább kelet felé. Egy szokatlanhoz érkezünk, amely olyan mély, hogy csak madárszemeinken lehetne aljutni rajta. Nem találkoztunk mi máj egy madárral? (VISEL GYÜRÜ). Hirtelen felkap minket két madár és egy kengőzös balfanghoz visznek. Ki lehetek itt? Inlézzük el (FEL, K, N, LÖK SZIKLA NY D, BE). Itt vergődik a szörny a szikla alatt. Annyi ereje még volt, hogy lefent vágjon — jól jött a pancéll! A királylány holtan hevel a sarokban. A sarkányt illeke megölni, a királylányt pedig megmeníteni (ÓL SÁRKÁNY HASZNÁL ÉLETVÍZ). Sikorított elárelketanunk, felelődt: (A sarkány? — CoVboy) — Irány a király! (K, D, NY, É, NY, É). A király áldását adja ránk, magától mintek mehelünk nászutba de persze csak a lejtődelom után. A teljesítmény 100%.

SPY VS SPY 3.

Nagyon jó kis program, megjelenik 64-en és Spectrumon is. A két ügynök egy lakatlan szigeten tartózkodik és ha valamelyikük nem lát össze 8 polcon belül egy lengerelattjárt, akkor a sziget vulkánja fellobban és mindkettőjüket elpusztítja. A lengerelattjáró csak egyszemélyes, szóval csak az egyikük lávázhat opsgben a szigetről. A lengerelattjáróhoz 3 tárgy szükséges két hasáb (egy piros és egy egy fehér), valamint egy lakó-szerűség. A lengerelattjáró észekkelet felé van, az elindításához kallemas szorakozást kívánok. A szigeten a fő feladat az ellenséges ügynök akadályozása a keresésben, a tárgyainak elvétele ill láb alól való eltévése (ha csak a csapdánkba esik, akkor nem hal meg, de az időkiesési jeleni számára — ráadásul mi is időghetünk egy jól). Ha személyes csapdánkba bevezedünk valót, akkor szétverhetjük a másik ügynököt (jelenlően humoros látvány az egymást csapdák ügynökök). Ha

valamelyiket nagyon megverik, akkor egy síró jön ki a földből és az életben maradt ügynök kuncog egy jól. Akkor is ez történi, ha valamelyik ügynök belelulad a lengerbe. Az ellenfél ellen az alábbi tárgyak segítenek:

Tárgy	Felhasználás módja
1. ádó	vérem ásható vele
2. pisztoly	Ezek csapdák
3. bomba	az ellenfél vergődik
4. acélrugó	egy csapdáig
5. áramfejlesztő	de azután tölteni
6. lökép	hely meghatározása

Tárgy használata

1. No legyen nálunk semmi
2. 'tűz' gomb

3. fel/le eszköz vagy legyvet kiválasztása

4. 'tűz' le tárgy felakasa vagy használata

5. 'tűz' visszabekérés használata

Hánytűse

Fehér	Fekete
4' — jobb —	'X'
A' — bal —	Z'
3' — fel —	;
W' — le —	/
'SHIFT' — tűz —	'SPACE'

Menet közben is találhatunk tárgyakat, de ezek naha kavicsoknak neznak ki. Ezeket a 'tűz' gomb megnyomásával vehetjük fel. Fontos dolog, hogy a lépés csak ellenfél, aki csapdába esett (ilyenkor piros omlik), azt a tárgyat, amit eddig magánál hordott, elvesztik! Vigyázzunk arra, hogy nehogy a saját csapdánkba essünk. Sok szalencsel a játékhoz.

FINDERS KEEPERS

Ókori játéknak számít máj, de nem is olyan rossz. A leírása megtalálható az LSI 100+4/2 c. könyvében, de nem illik le a kiszabadulás módjait. A módszai nagyon egyszerűek a kijáratot

a macskapolájú macskák őzi. Előtte van a sáletrom (saltrolle). Ezt a játék elején nem tudjuk felvenni, de ha alagondó pénzt összegyűjtöttünk, akkor vigyük a macskához a kénkövet (sulphur) a

fészenet (charcoal) és ebből puszkaport (gunpowder) készíthetünk. Gyűpsünk be a kis varázslánggal (magic flame). A macska most átküti és máj szabad az út.

AdvenTour

UNINVITED (64/Amiga)

(Ez a levél feladók nélkül érkezett és alábbiaképpen is csak ennyi szerepelt benne, hogy "FLO SOFT'90 & IGOR" (már amennyiben jól olvastam). Mindenemre és az a kollektív illephalmaz visszahozott bennünket az Intenzív osztályról, ahova a játék juttatott... — CoVboy)

Helló mindenkinek! Magyarán az a zsákutcához. Először is, a kulcs, amit a szökből kinyitással nem csak a MASTER BEDROOM-ban található szekrényt nyitja. A REC ROOM-ban kinyithatod vele az ottani szekrényt. Még valamit nyit, de erről majd később. Vedd magadhoz a következő tárgyakat: bárd (STAIRWELL), a virágot (DINING ROOM), a kellecet (TROPHY ROOM) és az amulettet (posteláda). Indulj el az üvegházba, óntózd meg a száraz földet (bal oldali pole, első köcsög). Menj a MAZE-ba és keresd meg azt a sirt, amely kezeszi elekt (Az utadban álló zombit öld meg az amulettel. Csak szülő zombikat tudsz megölni, tömegesen nem!) Rakd le elé a virágot és csodáld a fantasztikus eseményeket a kereszt hogyhogy nem egyszer csak a több vándorol. Megölte egy nyílást válsz lefedezni. Embor, bújj be az üregbe. Nicsek, három kellec és még a kulcsod is nyitja őket. A rácsokat kinyitva három vadállat mászik elő. Most használ a kellecet (a TROPHY ROOM-ból) a medáron (OPERATE-CAGE-BIRD). Fontos, hogy mielőtt kinyitod a rácsokat, a kelleced már nyitva álljon. Most menj el a creaturához és engedd el a medárkat. A creatura mögött lótnak a gumstone, ezt vaddal. Most usgyl (ez egy mucsai kifejezés) az üvegházhoz és mit látnak szemeid? — a meglocsoltt földből növény serjad. Ezt is vidd megaddat. Most irány a MAGISTERIUM. Helyezd a nyílásba a gemstone-t. Nagy lúziják mellett az ajtó körül. Belül egy démon lehang, add neki oda a növényt és lám-lám alibattyog. Most máj szabed az út, hogy bemerj a szemben lévő ajtón. Persze, hogy lába mondogatások azokat a számokat (79-47-80) a bozót ajtónak, mivel az az út látható safe-al nyitja. Na lám: itt van egy kekszesdoboz, amit a bárdal felnyithatsz. Ebben találsz egy (na, mit találsz egy kekszesdobozban?) kacsát. Ezt a TROPHY ROOM-ban tedd a földre és vársz, amíg jön a kis figura. Megegy a kekszel és otthagyja a kulcsot. A kis légmentesen lezárt dobozról vidd le a hallba és gyűtsd meg a kandallóban a lát, majd dobod bele a dobozról. Puff, Nini, itt egy csillag. Vedd magadhoz. Indulj vissza a MAGISTERIUM laborjába és menj le a csapdára. Keresd meg a jégbarlangot és használj a csillagot a jegen. Különleges jelenetek sorozata terül elő. Haladj tovább. Itt egy homályos alak hever (hét ilyen a grafika). Ez a lögonosz, akit meg kell ölni. A lehetőséggel használva dobjuk bele a gödörbe. Mi pedig slantegjünk tovább az ajtóig, amit a manó kulcsával kinyithatunk. Most ismét a STUDY-ba kerülünk. Innen mer csak egy pár lépés a megoldás, amit már talok hegyünk. Az a szerencsétlen pók, amit brutálisan elkátrítottál, még jó lesz valamire. Ha a konyhából nyitod a BEDROOM-ban elfordítod a lámpát, a mögöttes fűző elmozdul, egyúttal megjelenik egy szellem. Ekkor a zsebedből előkapod a pókot, amittől a szellem hengeffektus kíséretében elhűnik. Most már hozzáláthatsz a naplóhoz, ami a kép mögött volt (Happy vagy mi?) (Köszönöm kérdésem, most már teljesen — CoVboy).

WASTELAND (64)

(Phantom/AMEN CREW, Lovasbörény)

Quaruban menjünk be a puritok töhadszállására (a város jobb oldalán, középmezsgésben, egy kék és egy piros ház közötti fekete terület). Itt menjünk a helyiség belső sarkába és használjuk a kötelet dél felé ('K' irány). Másszunk fel és robbantsuk fel a jobb oldali üvegfal egy reszel TNT-vel. Itt engedjük el magunkat és lógnak mindenre, ami mozog. Na lefejtük el összeszodogolni az emberek után el-elmaradó lőtényitáreket, fegyvereket és a pénzt. Itt egy bank előtt állunk és ha alaposan körüljárunk, akkor megtalálhatjuk az egyik szobában ACE-t. Kérjünk fordulót ('E' billentyű) és használjuk a HIRE opciót. Rámöljük ki a szétet és hatalmasítsuk a bombát! (A szét kódja: 11-16-27). Távozzunk a városból észak felé és menjünk a dzsiprohoz, amit ACE meg fog szeretni, majd elvisz mintet Neudle-be, a garázsba. Ha már nálunk van a motor, akkor adjuk oda a garázsban található tickónak, aki 100 dollárért megberheli a dzsipet és helytálhatjuk az utunkat Las Vegasba. Egyelőre ennyi...

SWORD OF ARAGON (Amiga)

(Ifj. Kállai István, Budapest)

Íme egy újabb tőrös-mákos, adven-túrós valami. Sword of Aragon. Shoot'em up öröklet és Batman xy mániások továbbbugorhatnak a levelezési rovatba (CoVboytól és Ventura Publisherjeltől tügg, hogy tényleg az jön-e utánam.) (Nix Ventura! Ki nem állhatom... — CoVboy) A játék után a POOL OF RADIANCE-re emlékeztet, de löbb stratégia van benne és nem találkozhatunk BARD'S TALE-szerű mesztálással. A SWORD OF ARAGON még EASY fokozatban is elég nehéz, bizonyára sokan elvették rajta. Mivel konverzió, a grafika Amigára telén épphogy csak elmegy, lehetett volna javítani rajta. Stratégiai szempontból viszont szuper, talán csak a LASER SQUAD jobb nála. És most jöjjön a java, mert egy kis operációnak vetjük alá a kimentett állást.

Töltsük be a kimentett állást a Discovary nevű berhelőbe, a Display Mode-t állítsuk decimálisra, word hosszúságúra, signód-re (előjelesre). Keressük meg az ASCII táblán a tuningolni kívánt karaktert vagy csapat nevét (valahol az elején lesznek). A név első betűjét tanalmazó szótól számítva a következők állíthatók:

9 szó, tagja (6. warrior, 7. knight, 8. ranger, 9. priest, 10. maga

— a többi lehet próbálgatni...)

10-17. felszerelés

19: Make, azaz mennyibe kerül egyet csinálni

24: Level, szint

29: Látás (próba) karakterről ábráról

30: Hits, mekkora üt(nek) a lú(k).

32/33: AC, azaz ügyesség (azt hiszem minél kisebb az első tagja, annál jobb)

34: Move (egy körben végrehajtható cselekvések számával). Ha ennyi elég is. Ha valami tovább kutakodik, találhat meg, de egy pár adat közpött (nem külön tárolja a program, hanem a már meglévőből számolja ki) vagy rejtve van tárolva, tehát kissé körülményes megkeresni.

Végezzél meg egy tanács penzcsináláshoz, egy egységünket babrálj meg (kb 10 000 ló), majd az alles visszafutása után csökkentsük a létszámát (Decomiss opció) és így a csapat tagjától tüggően 6-7 számjegyre összegüket szerezhetünk. Így lesz bőven money is, utánpótlás is (Recruits) és a város populációja is szépen növekedni fog. A csokkenies előtt legalább 9901 ló értem, ugyanis ha 100 vagy annál több ember van egy csapatban, akkor nem irányíthatjuk (Unit exceeds, stacking limit...). A maximális létszám egyenként a teljesítménytől is függ, például páncélos lovastól kevesebb lehet, mint mondjuk bőrvéres lótarból.

BUCK ROGERS (64/Amiga)

(Phantom/AMEN CREW, Lovasbörény)

Az első ekció végrehajtása után kiépülünk a szabad úrba, ahol egy hajó találunk. Próbáljuk meg eljutni, mire a földelzen találjuk magunkat. A 9 szinten lephetünk kapcsolatba egy jökezőnkkel, aki bizonyos LOG ENTRY nevezetű, a gyári kézikönyvben található szövegre hivatkozik. A 6 szinten egy agyművelet hajthatunk végre, de ez nekem nem sikerült. A 8 szinten ki lehet kapcsolni a hajó vezetői rendszerének a diódjait, míg a 3 szinten meg lehet akadályozni a hajó legelőre mérgesését. Ezek után menjünk le a 10 szintre, ahol be kell jönnünk az iránytuba és meg kell olni az idegenek nagy csoportját. Sok szerencse!

FIRE KING (64)

(Póloskai András, Budapest)

Hallo CoVboy! Először is nem előjelt. A leveled már előjelezte közeledtét, aznap este rémálomom volt. Felkeltőkor telőbredtem és csak magán-kazetta segítségével sikerült elaludnom. Ezek után lel 7-kor (!!) anyam boronni a szobámba és felkeltette a villanyt. Mai éppen nagy lefogoztattem, hogy megalkozzam (nehány napja vezetem el egy cleric tanítványomat a CURSE-ban), de ő megelőzött (akárcsak a játékban...). Écsapott rám egy letter +8-cel, másnéven CoVboy's letterrel. Meg szerencse, hogy időjében magamra huztam a takaró +7-etemet, de így is nagyon legyengültem. Anyám a második kör elején megfogott és en ott maradtam a lovallal, rajta gyenus telitokkal Commodore Vítig, Magyar

Posta, Lulra (ez mit keres rajta???) (Lutra +3 a harci vldrám, ami vigyáz a tehenekre, amíg én levelezek. Néha felcseréljük a szerepeket és akkor ő levelez — CoVboy) Először is megtettük a szükséges óvintézkedéseket, azaz meghallgattam, nem ketyog-e Ennyi előzmény után egy kis kinné nekem tűnt fel, hogy a COK térképén alatt egy másik város neve van (pl a ténylegesen Tilverton Weaponry felirat van és alatta ott vigyorog a Garath lelírál)? Aprópó Tilverton! Mit keres az egyáltalán ott, amikor az az AZURE egyik városa? Ezt majd lehelőleg korrigál a CoV 13-ban (Maximális culpa meg meal Hlaba, a kapkodás... — CoVboy) Most már abbahagyom, mert még bekerülök a CoVboy Postába. Most jön a FIRE KING leírása (formászelesen jó szokásomhoz híven csak az első kuldetés)

A játékok 1989-ben dobta piacra a Micro Forte (nyilván valami letérszálon volt azelőtt). A grafikára és zenére nem lehet panasz (a címképnél...), de egyébként valami nagyon feltesikerült kóvort van benne akló (meghozza shoot'em up), RPG és felolad. Az 'S' billentyű megnyomására egy menüt kapunk

'F1': kinyitja a képernyőn lévő ajtókat

'F3': hanghatásokat ki/bo

'F5': pályá újratekésze. Ha ez nem segít (mert beragadtunk a Forest Maze-ban), akkor

'F7': visszavissza a starthelyre

'P': most nem jut eszembe... (Nál ilyenkor azt kell mondani, hogy "a továbbiakat már a kedves játékosra bizzuk"... — CoVboy)

'S': vissza a játékbó

A varázslatok használata a 'C' (player 1) vagy a 'kurzor' jobbra/balra billentyűvel lehetséges. Ez egy menüt ad USE: varázslat alkalmazása vagy tárgy használata

PLAY: vissza a játékbó

DROP: tárgy vagy varázslat eldobása

Üzletelésnél szintén egy menüt kapunk, ahol a BUY: vásárlással vásárolunk, SELL: eladunk, PLAY: pedig visszaléjük a játékbó

Először is nözzük a tárgyakat

Key: az nem varázslat, csak egy szimpla kulcs (na mire való?)

Elf Cake és Gruel (banquet, egészséges) ötöt növelik

Magic Mirror: Brooghan tükrö, az sem varázslat

Magic Jewel: Brooghan ékköve (monnyr mindene van!)

Ward: varázsból, növeli a varázserőt

Hehr: tegyvarzol, növeli a fegyverek halálonságát

Speed: egy cipő, amellyel gyorsabban lehet haladni

könyvek felvételükkor valamilyen információt kapunk (általában semmi)

Bell: harang. Ha hozzáérünk, egy ideig kong

Slow death: "Lassú halál". Fene tudja, mi ez (örök energiás verzióm van)

botok ott vannak, hogy kilájkát ókai

egyéb mozgó dolgok. Kírtandó

folyó. Így benne az egészség és elsodor

ajót ki lehet nyitni őket

lédát. Kincs, varázslat vagy ellentét van bennük

"nyálka"; mindig ezt írjuk ki először (eltart egy ideig)

lúzi: lelássit és fogy lóle az egészség

bomb: bomba

active bomb: aktív bomba, kerülendő

kapcsolót valamit eltűntetnek

lőpcső: a közlekedés középkori formája

az az ellentét, amelyik nem a szokásos hangot adja, amikor belőlővünk, az senkivel nem

Varázslatok

Death spell: halálvarázslat, az egész képernyőn hal

Fire walking: "lüzönjárás"

Water walking: "vízenjárás" (Krisztus is így használta), fontos!

Wall walking: "falónjárás"

Invisibility: láthatatlanság

Super shot: A következő pár lövés igen nagy erejű lesz

Change soil: embőlünk átalakul valami mássá.

Open all doors: kinyitja a pályá összes ajtaját.

Heratism: néhány másodpercig megnöveli a paramétereiket (varázsoló, slb)

Először is vegyük fel az összes dolgot, majd le a lépcsőn. Megérkezünk a várba. Ahol dupla lépcső van, az egy üzletbe vezet, ahol varázslatok vagy tárgyakat vehetünk. Ezután

menjünk oda, ahol egy kis pocshál von körül némi zöldseg. Ez utóbbit lőjük szét, az előbbibe ugorjunk bele. Már benne is vagyunk a pincében, amit elöntött a víz. Ugráljunk eddig, amíg egy kis beugró nem látnak jobbra, ami az Entrance to Catacombs-ba vezet. Innen menjünk tovább a katakombákba, ahol menjünk balra, majd fel. Itt egy könyvet látnak, amibe írjuk be "brooghan". Erre kapunk egy magic jewel (hogy mire lesz jó, az majd később kiderül). Ezután menjünk le, jobbra, fel. Itt egy letelező vezető lépcső látnak. Menjünk le rajta és megérkezünk a Deeper in Catacombsba. Tovább letele és hoppá! — kinyitlik az összes ajtó és kijön rajta egy csomó szellem. Rohanjunk le a lükhöz, majd ha megszereltük, irány kifelé a tornából és vissza a katakombába. Itt menjünk tovább fel és menjünk addig, amíg egy lépcsőhöz nem érkeztünk. Keresztül a Deeper in the Catacombs-on és már meg is érkezünk a Still deeper in the Catacombsba. Ha elfogyna a kulcsunk, akkor nyomjuk meg az 'S' billentyűt és az 'F1'-et. Menjünk fel a lépcsőre (levegő) és kapcsoljuk ki. Kinyit egy kapu. Itt néhány active bomb fogad. Váratjuk ki magunkat, majd aztán elég kellemetlen dolog következni. Ha elakadnánk, használjuk a death spell (ha az sem jön be, akkor 'S' és RESTART LEVEL). Ha ezen is túlhaladunk magunkkal, már csak egy dolog van meg kell ölnünk az "evil-death-beast"-et. Ugye milyen biztalo neve van? Persze azért nem kell meggyődnünk róla, használjuk Brooghan bátyó lükhét. Ezután menjünk le és a sír mellett használjuk az ékkövet. Iránytűnk úgy a szörnyre lővődel, hogy az ottalja az ékkövet, majd nyitjuk ki. Az utolsó lépést bizonyára nehéz lesz kitalálni. Ezzel vége is az első küldetésnek, jöhet a többi. Meg néhány jótanács. A Tűzkirály neve ESGADOOM. A kasszába vigyuk a spiritot. A Treasuryben ne nyissuk ki a kamra ajtaját. A Buccaneer's Pointól ne menjünk el délre.

BARO'S TALE 3/POOL OF RADIANCE (54)

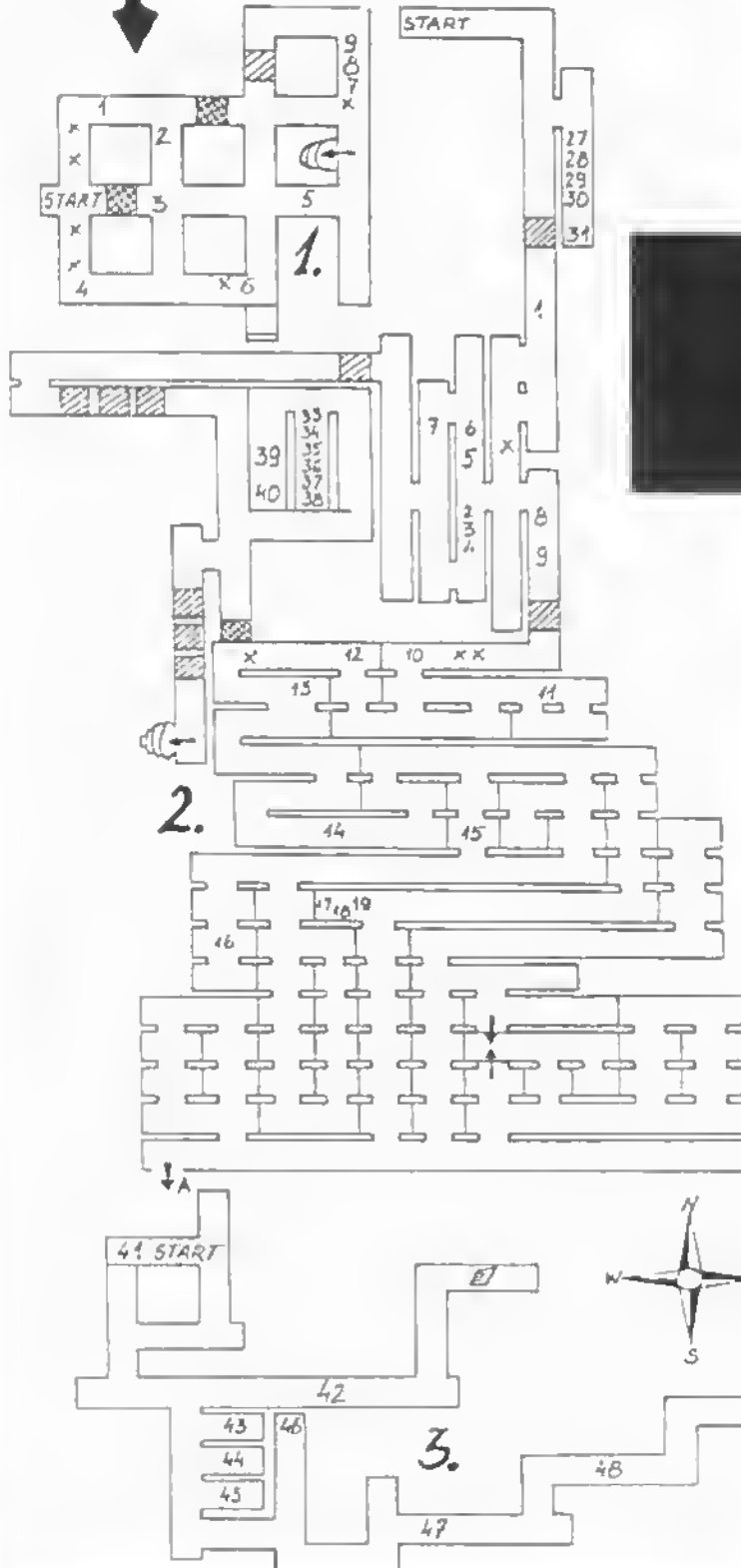
(Gaspár Zsolt, Monostordó)

Tisztelt CoV (hangyás) Boy! Feleltébb meglepett, amikor megpillantottam a CoV 11 lapjain a BT III leírását. Hal megis részéntalok magához! Ennek különösképpen örülök, de ezzel a témaváltással (főleg kaland- és RPG-játékokkal foglalkoztok) 200%-ban egyetértek. Van egy-két ötletem, ami megkönnyíti a BT III. és a Pool of R. játszhatóságot.

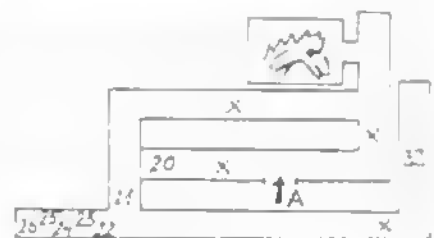
BT, III. Ha esetleg nem jó karaktereket szerkesztettél vagy nagyon nehezen jutsz tovább a karakterek szintjével, akkor leírom, hogy hogyan tudsz 5 perc alatt 35 levelt fokoztatni karaktereket gyártani. Ezzel a módszerrel készíthetünk egy papot és megdöbbenve tapasztalhatunk 2500 pont kitűlti ütési tud bavinni nem is beszélve az AC-jéről (33). A módszer a következő (de csak akkor lehet használni, ha a többi karakterünk már van olyan erős, hogy különösebb konfliktusok nélkül kinyithatjuk Buihost, csak éppen nem elég ügyesek, slb). Készítsünk egy karaktert, amelynek a tulajdonságai megfelelőek, tegyük be a csapatba és menjünk egyenesen Buihoshoz. Amikor eljutottunk hozzá szepem és klasszikusan zavarjuk ki az alóbbi, de közben próbáljuk életben tartani új karakterünket. Ha végeztünk a művelettel egyenesen az öreg rondészhoz teleportálnak bennünket. Az öreg údvözlöl az új karaktert és elkezdhetjük fejleszteni, amikor most már 9 000 000 Exp.p. van a körme alatt. Varázslókkal is ugyanígy járunk el, de amikor az újanc varázslóval belépünk az öreghez, azonnal megkapja az összes varázslatát Archmage 1 levelig és a HP, illetve az SPPT azonnal 300 fölé ugrik.

POOL OF RADIANCE Kezdetben sok gondot jelent a pénz, tehát gyűjtjük össze az összes platinumunkat egy karakterhez, majd menjünk be a kocsmába és játsjunk a Gamble nevű játékon. Tegyük fel elsőre minden. Ha kék, akkor nem veszítünk és nem is nyertünk, ha zöld akkor a pénzünk megduplázódik. Ha esetleg elvesztünk az összes lövél, akkor sincs baj: ne menjünk sehová, hanem játsjunk meg egyet és tegyük fel 0 pénzt. Először alvazat bennünk, de a pénzünk ugyanannyi marad, mint amikor belépünk a kocsmába. Azonkívül itt van még egy tényleg a HEROES OF THE LANCE-hoz. A sárkányt csak Goldmoon tudja kinyitni a palacsjával, úgy, mintha nyíllal lőne. Ezután felvezet Atshaka lovezet és ész. (Tényleg 'X' jelű a monnyezalóiból potyogó sziklák, állás sztofozás, az álmodható és katasztrofozás az al nem ugorható szakadatokkal. A magyarázatban 35:40 szövege tárgyak szemmel nem láthatóak, a 1. jelűek pedig ajánlott felvenni.)

- 1: Pouch
- 2: Gem
- 3: Gem
- 4: Scroll (+)
- 5: Gem
- 6: Potion of Healing
- 7: Long Sword
- 8: Long Sword
- 9: Long Sword



- 1: Gold Chaile
- 2: Shield
- 3: Shield
- 4: Shield
- 5: Shield
- 6: Shield
- 7: Gem Ring
- 8: 12 Arrows (+)
- 9: 20 Arrows (+)
- 10: 12 Arrows (+)
- 11: Potion of Giant Strength
- 12: Scroll
- 13: Steel Coins
- 14: Gold Chaile
- 15: Potion of Charm Monster
- 16: Silver Chaile
- 17: Potion of Healing (+)
- 18: Potion of Healing (+)
- 19: Potion of Healing (+)
- 20: Pouch
- 21: 20 Arrows
- 22: Gem
- 23: Gem
- 24: Silver Bar
- 25: Steel Coins
- 26: Gold Bar
- 27: Potion of Extra Healing (+)
- 28: Gem
- 29: Potion of Invulnerability
- 30: Gem
- 31: Shield
- 32: 12 Arrows (+)
- 33: Gold Chaile
- 34: Silver Chaile
- 35: Potion of Invulnerability
- 36: Potion of Invulnerability
- 37: Potion of Extra Healing (+)
- 38: Scroll
- 39: Gem Ring
- 40: Gem Ring
- 41: Gem
- 42: Pouch
- 43: Gem
- 44: Gem
- 45: Gem
- 46: 20 Arrows (+)
- 47: Potion of Invulnerability



Hello CoVboy! Megjelent ugyan az 576 Kbyte. Nagyon örültem neki (a CoV-nak is örültem, mikor megjelent, még most is!) A levegőre térek. Mindenki azt mondja, hogy az 576 Kbyte milyen jó, színes képek vannak benne, a CoV-ban pedig ócska minőségű, rossz képek. Ez engem nem nagyon érdekelt. Ne a képekért legyen jó egy újság, hanem a tartalomért! Ebben a CoV is és az 576 Kbyte is jó. De nem vagyunk nagy programizőr, inkább játszmák a gépen. A levelezési címat is nagyon szerettem, mert jól szórakozni rajta. Azt mondják, hogy a PLEISTO-jobb, mint a 64-es. Itélek és próbálom. Ha valakinek 64-ese van, az a 64-et látja jobbnak, akinek pedig PLEISTO-t, az a PLEISTO-t. Ennyi erővel betehetné egy Amigás is azt, hogy az ő gépe jobb, mint a 64 vagy a PLEISTO. Nekem 128-asim van és nagyon meg vagyok elégedve vele. De ugyanolyan jó lenne nekem egy PLEISTO vagy egy 64 is. Kiváncsi vagyok a válaszdra. Tisztelettel: SIKARI KÓVÁTS KRISZTIÁN, Keskemet

CoVboy: Erre nincs mit válaszolni. Ez egy kultúrember hozzáállása a világ dolgához. Jó lenne, ha ez lenne a default...

Cheat (lírál elbeszélésben)

Hi CoVboy! Félbehalt a barátod újra itt van. Hatalmas basszushangok, snaredrumok. 320-asatima multu super dolog high level sterenban ozulok el a tuledet. E dörme zöd elasztereződik, a sinus szellő az utcában jár a szengelyöd, majd hirtelen berobban a képbe, szípközös spirtet öklöt szórva szanaszét az Amiga mágnus védjegye: "V-D", stb, stb, stb... (Már a kezdésből tudtam, hogy horror lesz a vége... — CoVboy) A napokban futtattam hatalmas ástástok közepette egy név pontot el valóban egyen a tudomány. Leanne d'Ale. Nem szerettem volna neki különös figyelmet, ha nem emlékeztetett volna egy régóta titkolt pontosított aquate mardallom hírlapára. Aznap délután kb. ilyesmi játszódott le a szőnyeg és kintem...

- OPERATE AMIGA (én)
- HAND SHOWS A DISK (Amiga)
- USE DISK ON DRIVE (én)
- TAK TAK TAK PIER—TAK (Amiga)
- SPEAK "Scheiße, bastard bandrate" (én)
- TAK TAK START DEMO
- Click (én)
- TAK TAK TAK START DEMO
- Click (én)
- Da
- TAK TAK TAK START DEMO
- Click
- A=A+
- Takip until A=two much
- PLAY GAME!

A few minutes later



(Ez egy újvíz meglepetés. Egy teljesen új állat a sok tehen után! Talán éppen azon morfondírozik, hogy milyen jó lenne, ha ő is tehen lehetne... — CoVboy)

— Game Over (Amiga)

— SPEAK "Oh you said a..." (én)

— MAKE GAME SAVE FILE AFTER RE-STARTING GAME

— USE DISCOVERY WITH GAME SAVE FILE (Partner)

— SET DISPLAY MODE: DECIMAL, WORD

— WRITE: 65535 TO ROW 0, COLUMN 1,2,3

— WRITE: 65535 TO ROW 960, COLUMN 1,2,3

— WRITE BACK FILE

— CLAPS-CLAPS MYSELF

— SPEAK "Congratulations..." (Amiga)

Teljes, akik szeretnek egy kicsit könnyítve végigjátszani a játékokat, azok a következő csinálják: A kimeneti állást a Discovery mod-jig bebetöltve, a kijelzési módot decimálisra és word-re állva átfutják az alábbiakat: 0 sor: Archers, Cavalry, Troops, Huns, Hards, 960, sor: 1,2,3 sorlap csökkenő sorrendben a Royal Treasure-t tartalmazó adatok.

Laser Squad, Laser Squad 2, Paratroop wanted! Cserébe csomókat vagy jóg t, esetleg Amigás titkokat adok. Ifj. KAJLA ISTVAN, Budapest, Baross u. 103, 1082. Tel: 1-346-333. Ha nincs ellenéde, majd még be-lir fogunk, hogy legyen valamilyen cheat az Amigóknak is. (Nincs ellenemre... — CoVboy) RYUJIR

CoVboy: Hát igen. Most legalább mindenki láthat egy korszerű marketing-tevékenységet: a piacgazdaság korában (még ha az csak elméletben létezik is) az árut nem csak a t. publikum orra alá kell dugni, hanem jól átrendelt, kidolgozott propagandával is támogatni kell a sikerét. (Az olvasmányaim egyszer még a síba visznek.) Egyébként köaz a cheatot.

Demopályázat

Hello CoVboy!

A nyelvi (mágnézis) Absurd ut 23°C Frow Nexus 6 meselje, hogy tel Neked különböző dolgokról, pl. arról, hogy nem ártana a CoV-ban Deut Topient + ilyesmitet is megjelentetni. Szerintem ettől még nem válna a lap fűrészmagga, viszont lehetne tényleg egy olyan fórum, ami mindenki által elérhető és elfogadható lenne (mert pl. egy FindPrint Observer, a P017 vagy a Sledge Hammer nem mindenkihez jut el). Egy feladattal szerettem megérni. Mit gondolsz? Miközben így is, úgy is kell a CoV-hoz, akkor még mindig, hogy belejussunk a 175° anyai információt! (Ha nem, megértelek, hisz nem vagy Te egy Nemre, hogy hasznos 40 könyvet új (még 1000 szeretese). De azért nem ártana, ha néhány olyan stílus is az újságba kerülne, ami nem játékírás, ismételt, cheat vagy CoV-Post, hanem más, a számítási hivatásos nem szabványos oldalakat foglalkoztató irány. Most utólag nem az illegál dolgokra (trick) gondolok, hanem teszem azt megpróbálom néhánnyal megpróbálom (a nevezési díszegrek feltétele az esetleges díjakra) — de ha nem, akkor nem lenne okuk. Aki tud, az így is, úgy is ti deint, ne lódd, hogy nem lépne ki vele a világaszóló Kis Gertti gratulák köz! Ha spórolt látnék, egyéb dolgokkal is foglalkozhatunk. Csak emlékeztet tudom, sem szerint több csapat is játékkal foglalkozik nálunk. +lelőli minőség esetén ezeket a teljesítményeket összehasonlítani lehetne a Novotrade kétféle színi tekezőszínpadon jelenléteken összeget ad egy programért. Még lehetne húzni a klasszikus kategóriákat (best code, music, gfx, demo, etc.) a Golden CoV (Atanyarha) vándorlóját, ami pl. mindig a (lőlet), Mikroworld, jelenleg Alaplap). Kártszönyv hűvelhetik ki. Na, elég volt a fantasztól, mert akárcsak agítom. De szerintem nem vágná el a lapot, ha még több olyan dologgal foglalkoznánk, ami érdekli a nagyérdeműt. Más (előre is) Minden könyvesbolti kár, pörő hónapból megkezdtem egy kb. 12 részes játékúdos postára adást! Hallatlan szerencsével sikerült megszerezni az engedélyt, hogy részt vegyek minihúsvéti játékok leg-



izgalmasabbikán és november 29-én egy éven át minden másfél hétenkénti hely fogok felrakni ebbe a teljesen irális (XD) fantáziába. Váthatsz a küldetések pontos leírásai, térképeket nem biztos, viszont minden cheat-et leközölök, amilyen buzza tudni juttat. A játék neve egyébként "Egyéves sziklatonai szolgálat" és különböző Fan Clubokban (aktív) játszik.

Ifj. KRISTOF ANDRAS (Absurd ut 23°C Frow), Keskemet

CoVboy: Hm. Hal én nem vagyok semmi jónak az elonlője (össznak meg plann...), szóval beszélhetünk a dologról. Reszünkről foglalkozhatunk demokkal is, ha arra vágytok — de csak magyarokkal! Semmi esetre sem pályazatra gondoltok, nevezéssel díjakkal és "örökös" nyerekenyekkel! (GoldenCov, Boel csoki, stb.). Egy democompo szeríntem csak akkor lehet reális, ha a pályázók végignézik az összes művet és a zsűri nyilvánosan dönti el, hogy kié lett a legjobb. A zsűrit pedig csakis és kizárólag magukból a pályázókból áll! Természetesen mindenkinek a saját műve jut az legjobban, de a többi szavazatokról már összeáll, hogy melyik demo a legjobb. Ezzel a módszerrel ugyan nagyon jól lehet voksolni egy party democompon, de egy havilap esetében már kisebb körülményes lenne a dolog. Más módszerrel meg az egész hírelt vaszti és egy kelap shoot'em up-ot sem ér az egész, nemde? Ellenben lehet szó a következőről: X demot le; elküldi nekünk a lemez(e)ket; kifetozunk belőle egy-két képet és felpakoljuk a borítóra (ugyis csak kéthavonta van top-lista, páros számokban szabad ott a hely). Feltüntetjük a csapat nevet (code/gfx/Mooooooo... sly/sly), esetleg írunk néhány sort a történetekről. Ezt tudom elképzelni. Persze, ha valaki ilyet küld, akkor nem ártana, ha valamelyik bilitényével meg lehetne állítani, mert nem lesz túl szép a foto, ha minden rohángál a képen... Ezt tudom elképzelni.

Az valószínű, hogy a Novotrade-tól kapott pénzéből egyetlen játékgyáros sem fog Ferraril Testinessaba úlni. A játékúdos dologgal viszont a következő számban egy kicsit részletesebben is foglalkozunk. Most inkább nem, mert kicsit hosszabb tema lenne.

Viszlát a jövő hónapban, a 40 oldalas CoV-ban!

HELP! HELP! HELP! HELP! HELP! HELP! HELP!

Ez nem reklám — még CoV vagyunk! Egy fontos dologban szeretnénk a segítségeteket kérni.

A Posta lapterjesztési módszereit valószínűleg nem kell bemutatnunk, de az átalakult Hírlapkereskedelmi Igazgatóság egy teljesen új tréfával lepi meg a kiadókat és a vásárlókat: a kiadótól bármennyi példányt átvesznek terjesztésre, de az újságosokhoz csak annyi CoV kerül, amennyit az újságos a területi elosztótól megrendel! (Például ezért nincs Miskolcon, Egerben és az ország többi nagyvárosában CoV — a kisebb városokról már nem is beszélve!)

Tehát ha nem fizettél elő a CoV-ra és az újságosnál akarod megvenni, akkor

a Te érdeked is

hogy igényeljen CoV-ot! Járj a nyakára! Ígérj neki fűt, fát vagy hasonló növényeket! Nyaggasd állandóan, hogy rendeljen CoV-ot, mert Te megveszed! (Mellesleg megjegyeznénk, hogy az utánvétes postaköltség már az újság árának a duplája...)

Innen már reklám:

COMMODORE 64 és AMIGA tulajdonosok!

A Káposztásmegyeri Általános Művelődési Központ segítségével sikerült megalakítanunk a

Commodore Tulajdonosok Baráti Körét.

Célunk, hogy mindenben a segítségetekre legyünk. Jelenlegi **INGYENES** szolgáltatásaink:

— Játék- és felhasználói programok terjesztése

(jelenleg csak C-64-re (lemez) és Amigára vannak meg az eszközeink)

— Software-rel és hardware-rei kapcsolatos információk adása

— A hasonló érdeklődésűek összehozása

— Bármilyen számítástechnikával kapcsolatos információ beszerzése

— Igény szerint számítástechnikai összejövetelek szervezése, helyiség biztosítása

Terveink között szerepel egy néhány oldalas klubújság készítése, amelyből mindig friss információkat szerezhetnétek az aktuális számítógép- és kiegészítők árairól (egyelőre csak budapesti viszonylatban), az országba érkező legújabb programokról, toplistákat közölnénk és bármiről szívesen írunk, az igényeknek megfelelően. Ezenkívül lehetővé szeretnénk tenni a vidéki számítógép-tulajdonosoknak, hogy az esetleges alkatrészek vagy kiegészítők vásárlása miatt ne kelljen Budapestre utazniuk, utánvéttel megrendelhessék azokat.

A programok terjesztéséhez csak annyit szeretnénk hozzátenni, hogy — ismerve a közkezen forgó C-64 és Amiga diszkek minőségét — másolást **CSAK GYÁRI ÚJ, LEZÁRT**

CSOMAGOLÁSBAN küldött lemezekre vállalhatunk az esetleges konfliktusok elkerülése érdekében. Lemezkínálatunk C-64-re 395 Ft/doboz, Amigára 880 Ft/doboz önköltségi áron rendelkezésekre áll. Ha valaki nem kíván 10 lemeznyi anyagot rendelni, annak ennél kevesebbet is szívesen biztosítunk 39,50 Ft/db illetve 88 Ft/db áron.

A Baráti Körrel kapcsolatos bármilyen kérdésben szívesen rendelkezésekre állunk, de kérjük, hogy **VÁLASZBORÍTÉKOT** minden esetben mellékeljete!

Címünk: Általános Művelődési Központ

Commodore Tulajdonosok Baráti Köre

1046. Budapest, Hajló u. 2-8

Reméljük, minél hamarabb körünkben üdvözölhetünk!

Tisztelettel: a Vezetőség